

Antti Uusikylä

## **2D-ANIMAATIO JA TUNNE**

Kuinka animoitu musiikkivideo saadaan tukemaan musiikin välittämää tunnelmaa?

## **2D-ANIMAATIO JA TUNNE**

Kuinka animoitu musiikkivideo saadaan tukemaan musiikin välittämää tunnelmaa?

Antti Uusikylä  
Opinnäytetyö  
Kevät 2018  
Viestintä  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestintä, Visuaalinen suunnittelu

Tekijä(t): Antti Uusikylä

Opinnäytetyön nimi: 2D-animaatio ja tunne – Kuinka animoitu musiikkivideo saadaan tukemaan musiikin välittämää tunnelmaa?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: kevät 2018

Sivumäärä: sivut + liitteet  
(51 + 1)

---

Opinnäytetyöni keskeinen tarkoitus on havainnoida ja tutkia yleispäteviä visuaalisen taiteen keinoja, joilla visuaalinen taide saadaan tukemaan musiikin välittämää tunnelmaa sekä tunnetta. Visuaalisen taiteen kentän laajuuden vuoksi rajasin tutkimukseni kohteeksi 2D-tekniikalla tehdyt animoidut musiikkivideot. Lisäksi käsittelen lyhyesti musiikkivideoiden ja animoitujen musiikkivideoiden historiaa.

Tutkielman teoriaosuudessa käyn läpi katsojan tunteiden herättämisen ja tunnelman luomisen kannalta oleellisia elokuvallisia keinoja, joita peilaan kahteen valitsemaani 2D-tekniikalla animoituun musiikkivideoon. Tämän pohjalta käyn läpi koko animoidun musiikkivideoni tuotantoprosessin, jossa perustelen käyttämiäni elokuvakerronnallisia ja visuaalisia valintoja. Teetin tutkielmaani varten animaationi tunnelmaa koskevan kyselyn, jolla pyrin kartoittamaan, miten hyvin onnistuin tavoitteessani animaation tunnelman suhteen.

Tietoperustanani käytin elokuvakerrontaa ja animaatiota käsittelevää kirjallisuutta, alan ammattilaisten kirjoittamia artikkeleita sekä aihetta sivuavaa toista opinnäytetyötä. Tutkielmani keskeinen havainto on, että musiikkivideon tunnelma on lukuisten elokuvakerronnan ja visuaalisen tyylin keinojen luoma kokonaisuus, jossa kerronnan rytmi sovitetaan musiikin pulssiin ja draaman kaareen. Tarkkaan harkittu, designiltaan miellyttävä visuaalinen tyyli antaa musiikin pulssissa kulkevalle kerronnalle samaistuttavan ilmeisyyden, pinnan, johon katsoja voi lopulta peilata oman sisäisen maailmansa.

---

Asiasanat: Animaatio, 2D-animaatio, musiikkivideo, animoitu musiikkivideo, tunnelma, tunne

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Communication studies, Visual Design

---

Author(s): Antti Uusikylä

Title of thesis: 2D animation and emotion – how animated music video can contribute to the mood and emotion of music?

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2018      Number of pages: 51+1

---

This thesis is about finding the answer to question of how visual art can contribute to the mood and emotion of music. As the field of visual art is rather vast, I defined 2D-animated music videos as my primary objective of research. In addition, I also cover shortly the history of music videos as a part of my research.

I go through various cinematic techniques that are essential for provoking viewer's feelings as well as building mood and tone. I chose two 2D-animated music videos as cases that I mirror to the cinematic theory. These findings lay the basis for the rationale for my cinematic and visual choices that I used throughout my own production, an animated music video *Ajan Lapset*. I also review the whole production process of my music video all the way from story writing to the post production. I composed a survey questionnaire to gather information how I succeeded in my goals concerning music video's mood and tone.

My main sources of information are books describing cinematic narration and animation, articles all written by professionals in the field and another thesis. The fundamental observation of my thesis was that music video's mood is a sum of numerous cinematic and visual techniques where the rhythm of narration is adapted to the pulse of musical piece. Carefully crafted visual style and design then give the narration its relatable surface, the appearance, to which viewer can reflect his or hers inner world.

---

Keywords: Animation, 2D-animation, music video, animated music video, mood, tone

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	7
2 JOHDATUS MUSIIKKIVIDEOIDEN HISTORIAAN.....	9
2.1 Kuva ja musiikki.....	9
2.2 Animaatiosta animoituihin musiikkivideoihin.....	12
2.3 Animoidut musiikkivideot tänään	
3 TUNNE JA TUNNELMA.....	16
3.1 Kerronta.....	17
3.2 Muoto ja tyyli.....	18
3.3 Animaation keinot tunnelman rakentamisessa.....	18
3.4 Yleiset elokuvalliset keinot tunnelman rakentamisessa.....	20
3.4.2 Kameran käyttö .....	20
3.4.3 Väripaletti .....	24
3.4.4 Flashback.....	25
3.4.5 Ikoniset hetket.....	26
3.4.6 Leikkaus ja rytmi.....	26
4 CASE: AJAN LAPSET.....	28
4.1 Juoni ja tematiikka.....	29
4.2 Kappaleen rakenne ja käsikirjoitus .....	32
4.3 Visuaalinen tyyli ja tunnelma .....	36
4.3.1 Tekstuurit.....	37
4.3.2 Värit .....	38

4.4 Aihelmat & muu symboliikka.....	39
4.5 Leikkauksen ja liikkeen rytmi.....	40
4.6 Animointi ja tekoprosessi.....	41
4.7 Haasteet ja kompromissit.....	44
5 POHDINTA .....	46
LÄHTEET.....	48
LIITTEET.....	51

# 1 JOHDANTO

Tutkielmani käsittelee keinoja, joita animoidun musiikkivideon tekijän on otettava huomioon pyrkiessään luomaan yhtenäistä tunnelmaa ja tunnetta musiikin kanssa. Käyn läpi musiikkivideon sekä animoidun musiikkivideon historiaa niiden kehityksen kannalta tärkeimpien hetkien muodossa, minkä jälkeen siirryn pohtimaan mitä tunne ja tunnelma oikeastaan on ja miksi ne ylipäänsä ovat tärkeitä saavuttaa taiteessa.

Tein opinnäytetyön produktiona 2D-tekniikalla animoidun musiikkivideon, joten aihe liittyy läheisesti myös produktiooni. Aiheen tutkielmaani keksin kiinnostuksen kohteitteni kautta: minua ovat pitkään kiinnostaneet psykologiaan liittyvät asiat ja olen pohtinut, miten elokuvan tekijät voivat harkituilla valinnoilla saada haluamansa tunnelman ja tunteen välitettyä universaalilla tavalla. Jokainen ihminen – siis potentiaalinen elokuvan katsoja – on kuin vieras planeetta omine kiinnostuksen kohteineen, temperamentteineen sekä henkilöhistorioineen, joten kysymys edes jokseenkin yhtenäisen katsojakokemuksen luomisesta on äärimmäisen kiehtova. Narratiivinen musiikkivideo voidaan nähdä eräänlaisena lyhytelokuvana, ja animaationa toteutettuna musiikkivideo taas ei välttämättä vaadi ulkopuolisia ihmisiä valmistuakseen, joten sellaisen luodessani voisin aivan itse kokeilla luoda tunteikkaan ja katsojaan vetoavan elokuvan – alusta loppuun.

Tutkielmassani käyn läpi katsojan tunteiden herättämisen ja tunnelman luomisen kannalta oleellisia elokuvallisia keinoja, joita peilaan kahteen valitsemaani 2D-tekniikalla animoituun musiikkivideoon: Steven Wilsonin *Raven That Refused To Sing* sekä Josh Garrels'n *Born Again*. Näiden keinojen pohjalta käyn läpi koko animaationi tuotantoprosessin, sekä perustelen käyttämiäni elokuvakerronnallisia ja visuaalisia valintoja.

Aloitin musiikkivideon esituotannon helmikuussa 2017. Lopullinen musiikkivideo valmistui vuotta myöhemmin, helmikuun lopussa 2018 viisi kuukautta kestäneen, varsin raskaan animointiurakan jälkeen. Käyn läpi tuotannon koko prosessin käsikirjoittamisesta aina jälkituotantoon luvussa 4 *Case: Ajan lapset*. Laadin myös survey-kyselyn, jossa selvitän miten animaationi onnistui tavoittamaan haluamani tunnelman. Kyselyn tulokset löytää luvun 5 pohdinnoista.

## **Keskeisimmät tutkielmassani käyttämäni käsitteet:**

**2D-animaatio** – Tekniikka, jossa elokuva toteutetaan kuva kuvalta kaksiulotteisessa tilassa.

**Flashback** – Flashbackit ovat lyhytkestoisia kuvia tai kohtauksia, joilla viitataan hahmon elämän aiempiin tapahtumiin, joita elokuvan sisällä ei syystä tai toisesta mahdollista ole käydä läpi muulla tavoin.

**Renderöinti** – Videon editointiohjelmissa tapahtuva laskentatoimenpide, jossa tietokone prosessoi valmiin videotiedoston eri elementeistä, kuten editoidusta videosta ja efekteistä yleisesti luettavaksi videotiedostoksi.

**Riggaus** – 2D- ja 3D-animaatioissa käytetty tekniikka, jossa hahmolle luodaan eräänlainen luuranko. Hahmon jokainen nivel on kiinnittyneenä toisiinsa ja sen raajoja voidaan liikutella ilman että niitä tarvitsee animoida kuva kuvalta. Tämä tekniikka nopeuttaa ja helpottaa huomattavasti koko animointiprosessia.

**Tunnelma** – Se, minkälaisia tunteita jokin ympäristö tai tapahtuma herättää katsojassaan.

**Tunne** – Subjektiivinen sisäinen kokemus, itse reaktio, jonka tunnelma herättää kokijassaan.



## 2 JOHDATUS MUSIIKKIVIDEOIDEN HISTORIAAN

Musiikkivideoiden epävirallinen historia sai alkunsa vuonna 1894, kun partituurijulkaisijat Edward B Marks ja Joe Stern palkkasivat tekniikko George Thomasin sekä joukon muusikoita promoamaan heidän ”The Lost Child” -kappalettaan. Muusikoiden soittaessa kappaletta, Thomas heijasti sarjan still-kuvia kankaalle elävöittämään esitystä. (Norman 2014, Viitattu 12.3.2018.) Yleisö rakastui tähän aivan uudentlaiseen musiikin ja visuaalisen taiteen liittoon, jonka seurauksena ”The Lost Childia” myytiin kokonaista 2 miljoonaa kappaletta. ”Kuvitetuista lauluista” tuli lopulta suosittu viihteen muoto. Nämä kuvitetut laulut voidaan nähdä musiikkivideoiden esi-isinä, jotka polkaisivat niiden historian käyntiin.

Niin kauan kuin musiikki on ollut osa inhimillisen kulttuurin ilmentymää, on myös visuaalisuudella ollut lähes erottamaton yhteys siihen: oli kyse sitten rumpalin uppoutumisesta grooven syövereihin, laulajan eläessä todeksi laulamansa kappaleen tarinaa tai kitaristin irvistellessä soolonsa aikana, muusikoiden esiintymisen seuraaminen on aina näytellyt tärkeää osaa kuuntelukokemuksessa; elävä musiikki oli myös tuhansia vuosia se ainoa tapa nauttia musiikista. Teknologian saavuttaessa 1900-luvun alussa pisteen, jolloin musiikkia voitiin tallentaa ja soittaa koneiden toistamina, tuo aiemmin erottamaton yhteys katkaistiin. Tuohon hetkeen asti ajatus musiikin olemassaolosta ilman soittajiansa oli sula mahdottomuus ja suorastaan absurdia.

Radion ja äänitallenteiden nousu 1920-luvun alkupuoliskolla mullisti musiikin kokemisen peruuttamattomasti: taiturimaisesta musiikin soitosta voitiin nauttia täysin rinnoin kodin rauhassa ilman ylimääräisiä häiriötekijöitä (Austerlitz 2006, 11). Jälkiteollisen maailman yleisen trendin mukaisesti myös musiikista tuli kulutustavaraa: hetkellisen ilon tuottaja ja hyödyke jonka voi ostaa lähikaupasta. Tämä teknologinen läpimurto herätti kuitenkin uuden kysymyksen: voiko tuon rikkoutuneen, aiemmin erottamattoman yhteyden muusikon ja musiikin välillä korjata teknologian keinoin? Onko ääniaaltojen lisäksi mahdollista tallentaa myös muusikon esiintymisen hurmos jälkipolville? Nämä kysymykset johtivat lukuisiin kokeiluihin ja vaiheisiin, joiden lopputulos näin vuosikymmenten jälkeen on nähtävissä lähes kaikkialla, missä on myös musiikkia.

Vuonna 1927 näki päivänvalon ensimmäinen täyspitkä äänielokuva, Al Johnsonin tähdittämä ”The Jazz Singer”. Ei ole lainkaan sattumaa, että kyseessä on musikaali, sillä äänen ja kuvan

naittaminen yhteen oli jo lähtökohdiltaan vahvasti musiikkiin liitoksissa oleva hanke. The Jazz Singerin saama menestys tasoitti tietä musikaaleille ja pian musiikkielokuvat olivatkin vakiinnuttaneet asemansa Hollywoodin kaupallisena kulmakivenä. Aikakauden musiikkielokuvien tunnusomaisena piirteenä ovat elämänmyönteiset ja riemukkaat musiikkinumero, jotka itsessään olivat eräänlaisia musiikkivideon esiasteita: uniikkeja lavasteita, puvustuksia ja kamerakulmia, jotka erottuivat selvästi elokuvien proosallisempien kohtausten kerronnasta. (Austerlitz 2006, 12.)



*Kuva 1: Poikabändien musiikkivideoiden esiaste? Top Hat -elokuva vuodelta 1935. Lähde: Youtube*

Hollywoodin kultaisen aikakauden musikaalit tanssinumeroineen, kuten Top Hat (1935), The Band Wagon ja An American in Paris (1951), antavat vihiä tulevasta. Kun edellä mainittujen elokuvien tanssikohtaukset katsotaan täysin kontekstistaan irrallaan, on niissä – erityisesti Top Hatissa – selkeästi havaittavissa modernin ajan musiikkivideoiden, kuten Michael Jacksonin Thrillerin, ja vaikkapa Backstreet Boysin sekä lukuisten muiden poikabändien tanssinumeroiden inspiraation alkulähteet (Kuva 1).

Musikaalien musiikkinumerojen suosio johti lopulta niiden irrottamiseen elokuvan kontekstista omaksi taiteenmuodokseen. Syntyi lyhyiden musiikkielokuvien laji, jotka koostuivat kokonaan musiikkinumeroista (Austerlitz 2006, 12). Nämä lyhyet musiikkielokuvat toimivat yhtenä elokuvan evoluution olennaisena linkkinä sen kehityksen haarautuessa kohti musiikkivideota.

30- ja 40-luvun aikana kehiteltiin *soundieita*, eräänlaisia jukebokseja jotka yhdistivät musiikkia lyhytelokuviin. Soundiet olivat eräänlainen ”köyhän miehen” vastine Hollywoodin musikaaleille, joiden muotoa ja tyyliä ne jäljittelivät. 60-luvulla Ranskassa Soundieita kehiteltiin pidemmälle ja

näin syntyi *Scopitone*, joka mahdollisti värillisen kuvan näyttämisen. Näiden ”musiikkivideojokeboksien” sisältö muistuttaa nykypäivän MTV:n sisältöä pitkäsäärisine kertosaätyttöineen ja lyhythameisine nilkkasukkatyttöineen tanssimassa musiikin tahdissa. Tämä oli aikanaan ennenkuulumatonta moraalittomuutta, jolla saatiin houkuteltua runsain mitoin uteliaita, lähinnä nuoria miespuolisia katsojia laitteiden äärelle. Paitsi tabujen rikkojina, Scopitonesit olivat urauurtavia myös laittaessaan samaan nippuun eri etnisen taustan artisteja Nat King Colesta Elvis Presleyn, jonka Jailhouse Rock raikasi lukuisissa Scopitoneissa villiten nuoria ympäri maailmaa. (Austerlitz 2006, 15 – 17.)

Beatlesit olivat monen muun asian ohella pioneereja myös musiikkivideoiden popularisoinnissa. Heidän ensimmäinen elokuvansa, Richard Lesterin ohjaama *A Hard Days Night* (1964), toimi edistyksellisen kuvauksensa ansiosta nykyaikaisen musiikkivideoiden edelläkävijänä ja tärkeänä edistysaskeleena musiikkivideon kehityskulussa kohti sen nykyistä kuvakieltä. Komediallisessa elokuvassa seurataan bändin jäsenien humoristisia edesottamuksia ennen heidän Liverpoolin keikkaansa. Elokuvan sangen löyhä juoni toimii lähinnä aasinsiltana, jolla katsoja johdatetaan hittikappaleesta toiseen. Elokuvan aikaansa edellä oleva kuvaus nosti Lesterin musiikkivideoiden uranuurtajan asemaan. Kuvaajana toimi Gilbert Taylor, joka tunnetaan myös sellaisista elokuvista kuin *Star Wars* (1977) ja *Tohtori Outolempi* (1964) (IMDb 2018, Viitattu 7.5.2018).

Yhtenä tärkeimpänä käännekohtana musiikkivideoiden historiassa voidaan pitää Queenin *Bohemian Rhapsodyn* videon ilmestymistä vuonna 1975 (Austerlitz 2006, 25). Bruce Gowersin ohjaama video oli yksi ensimmäisiä puhtaasti musiikin promootiotarkoituksessa tehtyjä videoita, joka täyttää nykyaikaisen musiikkivideon kuvakielen kriteerit. Videon kenties tunnetuin, nykyään jo ikoniseksi muodostunut kohtaus on juurikin sen alkusekunneilla, kun yhtyeen jäsenten siluetit heijastuvat valkeaa taustaa vasten bändin tunnusomaisen stemmalaulannan alkaessa. Pianon liittyessä mukaan tausta pimenee ja musiikkivideon historian eräs ikonisimmista kuvista piirtyy katsojan verkkokalvoille: kalpea valo piirtää laulavan kvartetin pahaenteiset kasvonpiirteet mustaa taustaa vasten. Ennen *Bohemian Rhapsody*a musiikkivideot olivat tyyliltään varsin tavanomaisia näyttäen lähinnä bändien jäsenten soittoa.

Modernien musiikkivideoiden aikakausi lähti kuitenkin kunnolla käyntiin vasta 6 vuotta myöhemmin MTV:n käynnistäessä toimintansa 1. elokuuta 1981. Musiikkivideot alkoivat edellä mainittujen edelläkävijöiden askelissa hakea totisesti muotoaan – ja rajojaan. Aikakauden tunnuslauseena voitaisiinkin mainita ”enemmän kaikkea”: enemmän seksiä ja jännitystä,

enemmän väkivaltaa ja älyllisyyttä (Austerlitz 2006, 33). Mitä tahansa, jolla ärsytettäisiin varttuneempaa väkeä ja herätettäisiin suuren yleisön huomio saaden näin levitettyä uuden populaarikulttuurin ilosanomaa. Aikakauden suurimmat tähdet hyödynsivät tämän uuden median potentiaalin täyteen mittaansa. Ehkäpä osaksi juuri musiikkivideoiden ansiosta yhtyeet ja artistit, kuten Duran Duran, U2 ja Michael Jackson nousivat maailmanlaajuiseen suosioon. Musiikkivideoiden teho artistien markkinoinnissa osoitti voimansa ja näin musiikkivideo kehittyi elokuvan pienestä kuriositeetista omaksi taiteenlajikseen, joka määritti ja määrittää yhä kokonaisen sukupolven kokemuksen musiikista.

## 2.1 Animaatiosta animoituihin musiikkivideoihin

Liikkeen kuvaamista piirrosten avulla on harjoitettu aivan ihmiskunnan historian alkulehdiltä, myöhäispaleoliittiselta aikakaudelta, lähtien (36 500–12 000 vuotta sitten). Tuolta ajalta on



*Kuva 2: Kuva Iranista löytyneestä ruukusta. Lähde: Animationmagazine.net*

löytynyt luolamaalauksia, joissa eläinten liikkeen olemusta on koitettu kaapata piirtämällä niille useita päällekkäisiä raajoja ja ruumiinosia. Aikakauden ehkäpä yksi pisimmälle viety animoinnin kokeilu löytyy Lascaux'n luolasta Ranskasta, jonka seinille on kuvattu peuran pään liikettä viiden kuvan rivissä, joista jokainen on piirretty hieman eri kulmaan. (Zorich 2014, Viitattu 3.4.2018.) Soihtujen hämärässä välkkeessä nämä piirrokset ovat voineet mielikuvituksen avustamana herätä aikalaiden silmissä eloon.

Vuonna 1970 arkeologit Iranissa löysivät 5200 vuotta vanhan kulhon. Löydön yhteydessä kulhossa ei havaittu mitään erikoista. Vasta muutamaa vuotta myöhemmin eräs paikallinen tutkija

huomasi kulhon koristekuvioinnin vuohien muodostavan alkeellisen animaation, jossa se loikkaa puraisemaan puun oksasta palasen (Ball 2008, Viitattu 10.3.2018). Animaation voi havaita pyörittämällä ruukkua, jolloin sen viidestä kuvasta syntyy illuusio liikkeestä. Nykyaikaisen animaation historia alkoi kuitenkin muutamaa tuhatta vuotta myöhemmin 1800-luvun lopulla Ranskassa, kun Charles-Emilé Reynaud kehitti ensimmäisen praksinoskoopin 1887. Ensimmäinen animaatio, *Pauvre Pierrot*, heijastettiin julkisesti vajaa viisi vuotta myöhemmin Pariisin Musée Grévinissä (Herbety 2018, Viitattu 3.4.2018).

Animaation ja musiikin yhdistämistä saatiin kuitenkin odottaa vielä 1900-luvulle saakka. Ensimmäisen äänielokuvan ilmestyttyä 1920-luvulla, myös animaatioissa alettiin hyödyntämään tätä uutta teknologiaa. Vaikka monet animaatiot käyttivätkin musiikkia taustallaan, todellisen jättipotin räjäytti kuitenkin Walt Disneyn vuosina 1929 - 1939 julkaistu ”Hullunkuriset sinfoniat” -elokuvasarja, jonka ”Pahaa sutta ken pelkäisi” -laulusta tuli kansainvälinen hitti (Ashe 2012, Viitattu 3.4.2012).

Animaatiohistorian kenties yksi kunnianhimoisimpia tuotoksia nähtiin vuonna 1940 Disneyn julkaistua *Fantasia*-musikkianimaationsa, jonka sisältö koostuu kahdeksasta tunnetusta klassisen musiikin teoksesta, joista kullekin on luotu animaation keinoin oma visuaalinen elokuvamaailmansa. *Fantasia*a onkin kutsuttu historian ensimmäiseksi – tahattomaksi – pitkäksi musiikkivideoksi (Austerlitz 2006, 13), jonka sisällä on yhdistelty lukuisia eri visuaalisia tyylejä sovitettuna kunkin klassisen musiikin teoksen mukaan. Kukin teos oli selvästi jaoteltu omaksi esitykseksen, joista kutakin varten oli luotu täysin oma visuaalinen maailmansa. *Fantasia* ei ollut ainoastaan animaatioelokuvan merkkipaalu, vaan sillä on nähty olevan myös merkittävä vaikutus musiikkivideoiden syntyyn: toisiinsa liittymättömien musiikillisten lyhytfilmien yhdistäminen samojen kansien väliin ennakoi MTV:n formaattia yli 40 vuotta ennen sen syntyä (Austerlitz 2006, 13-14).

Vuonna 1985 julkaistiin yksi historian ensimmäisistä animoiduista musiikkivideoista Dire Straitsin ”Money for Nothing”, joka oli samalla yksi ensimmäisiä 3D-tuotettuja videoita. Videon ohjaaja Steve Barron ohjasi myös aikakauden toisen merkittävän animoidun musiikkivideon – ja ehkäpä erään tunnetuimmista kyseisen musiikkivideon lajin edustajista – A-ha:n ”Take on Me” samalta

vuodelta. Video tehtiin käsin työläällä rotoskooppaustekniikalla, jossa liike jäljennetään oikeasta videomateriaalista animaatiota varten (The Creative Cloud Team 2017, Viitattu 10.3.2018).

### 2.1.1 Animoidut musiikkivideot tänään

Laadukkaat animoidut musiikkivideot ovat kautta musiikkivideon historian pysyneet suhteellisen harvinaisina ilmestyksinä lähinnä niiden vaatiman työmäärän ja budjetin vuoksi. Animoitujen musiikkivideoiden määrä on kuitenkin ollut hienoisessa nousussa 1990-luvulta lähtien. 2000-luvun alussa pinnalle nousi aivan uudenlainen ilmiö, kun virtuaalibändi Gorillaz julkaisi ensisinglensä *Tomorrow Comes Today*:n lokakuussa 2000. Bändi koostuu täysin 2d-animoiduista hahmoista, jotka ovat seikkailleet lukuisilla bändin musiikkivideoilla vuosituhanen vaihteesta aina tähän päivään asti. Gorillaz syntyi eräänlaisena kantaaottavana kommenttina MTV:n epäaidolle sisällölle, joka bändin perustajajäsenten mukaan muistutti hyvin paljon piirrettyjä (Keeping It (Un)real 2005, Viitattu 12.4.2018).

Aivan viime vuosina, teknologian kehittyessä ja animoinnin vaatiman työn sekä budjetin pienentyessä, animoidut musiikkivideot ovat yleistyneet myös pienemmän budjetin bändien promomateriaalina. Viimeisen kymmenen vuoden aikana animoitujen musiikkivideoiden kirjo on laajentunut laajentumistaan. Animoituja musiikkivideoita löytyy niin abstraktista narratiiviseen, perinteistäkin perinteisimmillä 2D-tekniikoilla luoduista aina moderneihin 3D motion capture -videoihin ja näiden yhdistelmiin asti. Lisäksi viime vuosina on noussut pinnalle myös aivan uudenlainen animoidun musiikkivideon laji, jota kutsutaan *lyriikkavideoksi*. Tavallaan ne ovat eräänlainen paluu saman ajatuksen äärelle, kuin 1900-luvun alun animaatiot, joissa musiikin alkaessa soimaan pallo seurasi sen rytmissä lyriikoita, jotta yleisö voi laulaa mukana.

Suomessa animoituja musiikkivideoita ponnahtelee pintaan aina silloin tällöin, joskin ne ovat aina olleet täällä varsin harvinaisia ja jääneet lähinnä kuriositeetin rooliin. Alan pioneeri kotimaassamme on ollut Tuomari Nurmio 1987 julkaistulla *Miehen elämää* -videollaan. Animaation jälki kyseisellä videolla on tahallisesti – tai budjetista johtuen – jätetty varsin karkeaksi. Videossa nähdään paperille piirrettyjä hahmoja, jotka on animoitu stop motion -tekniikalla muutamalla kuvalla. Musiikkivideon stopmotion-animaation lisäksi yhdistetty elävää kuvaa animaattorin käsistä. Tekniseltä laadultaan video jää varsin kauaksi aikalaisestaan,

A-ha:n *Take on Me*:stä. 2000-luvulla animoituja musiikkivideoita ovat tehneet niin Zen Cafén, PMMP:n kuin CMX:n kaltaiset yhtyeet. CMX:n *Punainen komentaja* herätti laajasti huomiota ilmestyessään 2007. Scifi-henkisessä musiikkivideossa seikkailevat albumin dystooppisen sci-fi-oopperateeman mukaisesti tulevaisuuden supersotilaat sotimassa ympäri kaukaisen galaksin.

Animoitu musiikkivideo voi tänä päivänä siis vallan paksusti ja hyvin. NykYTEknologia on mahdollistanut lähes rajoittamattoman luovuuden käytön ja aiempaa kevyemmän budjetin, joten todennäköisesti tulemme näkemään tulevaisuudessa yhä useampia ja taiteellisesti kunnianhimoisempia animoituja musiikkivideoita.

### 3 TUNNE JA TUNNELMA

Tunnelma ja tunne ovat jokapäiväisiä sanoja, joiden syvempää merkitystä tulee arkielämässä harvemmin pohdittua. Lyhyesti määriteltynä tunnelma on sitä, minkälaisia tunteita jokin ympäristö tai tilanne herättää kokijassaan. Tunnelma rakentuu lähes yksinomaan ihmisen aistimusten (kuulon, näkö, haju, tunto) ja niistä seuraavien kehollisten tuntemusten varaan. Tunne taas on mielen subjektiivinen reaktio, johonkin nähtyyn tai koettuun. Tunnelma on siis jotakin ihmisen mielen ulkopuolisessa tilassa tapahtuvaa ja tunne *mielessä* itsessään.

Erään teorian mukaan tunteet ovat mieleemme johtopäätöksiä siitä, miten vallitsevat olosuhteet sointuvat yhteen tavoitteidemme, kuten eloonjäämisen tai vaikkapa sosiaalisten tarpeiden tyydyttämisen, kanssa (Thagard 2010, Viitattu 20.3.2018). Tästä käännettynä tunnelma on siis havaintomme siitä, miten ympäröivä todellisuus vastaa odotuksiimme sekä tarpeisiimme ja tunteet havaintojen luova siis signaaleja, jotka herättävät huomiomme ympäröivään maailmaan ja sen tunnelman aistimiseen. Näiden moninaisten, henkilökohtaiseen kokemukseen liittyvien, muuttujien myötä on käytännössä mahdotonta herättää yhdellä keinolla kaikissa ihmisissä täysin samanlaista tunnetta – ohjata siis ihmisiä tuntemaan samoja tunteita. Tarkoituksenmukaista ei siis ole yrittää ohjata ihmisiä samojen tunteiden äärelle, vaan herättää tunne ylipäätään.

Se, miten joku asia herättää tunteita vaihtelee mm. ihmisen kulttuurisen taustan, iän, sukupuolen ja elämän myötä karttuneiden kokemusten perusteella. Sama tilanne voi herättää eri ihmisissä hyvinkin erilaisia reaktioita. Esimerkiksi jotkut lapset riemastuvat pellejä nähdessään, toiset pelkäävät niitä kuollakseen. Toisella lapsista voi olla myönteinen kokemus Pelle-Hermannin TV-ohjelmasta ja toinen on nähnyt Stephen Kingin romaaniin perustuvan kauhuelokuvan ”Se”, johon hän sitten pohjaa kokemuksensa pelleistä. Jotkut ihmiset rakastavat syysiltoja ja odottavat innolla tunnelmointia viltin alla kuuman kahvimukin kera suosikkielokuvan parissa, kun toiset murehtivat ”pian ohi menevää” kesää jo toukokuun lopussa.

Miten taide sitten herättää ihmisessä tunteen? Ja miksi tunteen herääminen taidetta kokiessa on ylipäätään tärkeää? Magneettikuvauksen avulla tehtyjen tutkimusten perusteella on havaittu, että esteettisesti miellyttävä taide aktivoi samoja aivojen alueita, jotka ovat yhteydessä tunteisiin



(Prinz 2007, 2. Viitattu 20.3.2018). Visuaalisen taiteen luoma tunnelma täten voi siis herättää todellisia tuntemuksia aivan samalla tavoin, kuin todellisen maailman tilanteet ja paikat. Katsoja peilaa näkemäänsä taiteeseen omia kokemuksiaan, muistojaan sekä mielikuvitustaan (Soinne, 5. Viitattu 20.3.2018) ja näin teoksen luoma maailma ja sen tunnelma syttyy eloon hänen sisällään. Tämän samaistumisen kautta heräävän emotion myötä taide on erinomainen keino käsitellä ja kommunikoida tunteita. Taiteella on kyky resonoida ihmisen sisimmässä tavalla, mihin sanat eivät välttämättä pysty, joten sillä on tärkeä tehtävä eräänlaisena emotionaalisen kommunikaation muotona, jonka kautta ihmiset voivat ymmärtää itseään ja ympäröivää maailmaa hieman paremmin.

Seuraavassa käyn läpi elokuvallisia käsitteitä ja keinoja, jotka ovat olennaisia aiheen käsittelyn kannalta sekä yleisen tunnelman harkitussa luomisessa ja katsojan tunteisiin vaikuttamisessa. Käytän esimerkkeinä Steven Wilsonin ja Josh Garrelssin animoituja musiikkivideoita *Raven That Refused to Sing* (Wilson), *Born Again* (Garrels), sekä produktiotani *Ajan Lapsia*. Käsittelimieni keinojen pohjalta tulen käymään vielä syvemmin läpi *Ajan Lapset* -musiikkivideon tuotantoprosessin ja pohdiskelemaan tiettyjen valintojeni vaikutusta laulun tunteen kanavoimisessa visuaaliselle tasolle.

### 3.1 Kerronta

Yksinkertaisimmillaan kerronnalla tarkoitetaan sitä tapaa, jolla tarina kerrotaan. Useimpien määritelmien mukaan kerronnan minimikriteerit täyttyvät, kun kaksi tai useampi tapahtumaa esitetään jossain syy-seuraussuhteessa. Esimerkiksi Bacon määrittelee kerronnan kahden tai useamman perättäisen tapahtuman esittämiseksi syy-seuraussuhteella toisiinsa liittyvinä tai tietyistä näkökulmasta katsottuna (2004, 18). Tapahtumien kausaliteetti viittaa myös ajalliseen, tilalliseen sekä temaattiseen yhteyteen.

Kerronnan on yleisesti hyväksytty sisältävän kaksi osatekijää: tarina joka esitetään, sekä tarinan kertomisen prosessi. Tarina voidaan määritellä sarjaksi esitettyjä tapahtumia, hahmoja ja toimia, joista katsoja muodostaa kuvitteellisen ajan, paikan ja syy-seuraussuhteen alaisen maailman. (Defining Film Narrative n.d. Viitattu 14.3.2018) Tapahtumien esittäminen musiikkivideoissa toteutetaan pääosin elein ja ilmein tai kuvin sekä äänin – joissain tapauksissa myös puhutun tai

kirjoitetun kielen kautta. Bacon toteaa, että elokuvassa jännite välittömästi kokemisen ja kokonaisuuden hahmottamisen välillä kärjistyy kenties enemmän, kuin missään muussa kerronnan lajissa. Koska elokuvat (tässä tapauksessa musiikkivideot) tukeutuvat suoraan näkö- ja kuuloaistihimme, joiden avulla hahmotamme ja koemme ympäröivän maailman, elokuvan tapahtumat tuntuvat tapahtuvan ikään kuin juuri kyseisellä hetkellä silmiemme edessä. Samaan aikaan ymmärrämme näkemämme kuuluvan johonkin valmiiseen kokonaisuuteen, johon näkemämme ja kuulemamme on suhteutettava. (Bacon 2004, 19).

### **3.2 Muoto ja tyyli**

Muodolla tarkoitetaan (dramaturgian kannalta) keinoja, joilla elokuvan katsojan tunnereaktioita johdatetaan maksimaalisen tunnevaikutelman herättämiseksi. Esimerkiksi herättelemällä katsojan uteliaisuus, synnyttämällä erilaisia odotuksia ja kysymyksiä tapahtumien kulun suhteen, yllättämällä katsoja tai johtamalla harhaan ja niin edelleen. Muoto syntyy elokuvan eri osatekijöiden (kuva, äänet sekä sen tarina-aines) suhteista toisiinsa. Muodon olennaisin merkitys on siinä, että osana suurempaa – rakennettua – kokonaisuutta, yksityiskohdat saavat sellaisia merkityksiä, joita niillä ei muutoin, varsinkaan todellisessa elämässä olisi. Muoto käsittää tarinan lisäksi myös sen käsittelemät teemat ja tyylin sekä näiden kolmen muodostaman kokonaisuuden. Ja mikäli teos vastaa *ykseyden ihannetta*, palvelevat elokuvan kaikki elementit (kuvat ja äänet, lavastus, valaistus näyttelijäntyö, kameratyö, leikkaus, dialogi, musiikki ja yleinen äänimaailma) sen kokonaisuutta. Elokuvan muotoa taas ohjaa tyyli, joka voidaan Baconin mukaan (2004, 24) määritellä elokuvallisten keinojen enemmän tai vähemmän tarkoituksenmukaiseksi käytöksi. Näitä tyyllisiä keinoja ovat animaatioissa ovat kameran käyttö, värimaailma, leikkaus ja rytmi, aiheet (motif), kuvan sommittelu, sekä erinäiset animoinnin keinot.

### **3.3 Animaation keinot tunnelman rakentamisessa**

Animaation yksi suurimmista eduista on se, että kaikki ruudun tapahtumat pienintä yksityiskohtaa myöten ovat täysin tekijöiden hallussa Taitavalle animaattorille vain taivas on rajana, kun tietokoneiden laskentatehon ja ohjelmiston kehittymisen myötä mielikuvituksellisimmatkin visiot ovat toteutettavissa – suhteellisen pienellä budjetilla.

Ensimmäinen asia, minkä katsoja havainnoi animaatiosta on se, miten hyvin se on toteutettu – toisin sanoen: miten visuaalisesti *vetoavana* animaatio yleisesti koetaan. Tähän vetoavuuteen myönteisesti vaikuttavia tekijöitä ovat esimerkiksi hyvin suunniteltu design ja piirrostyylin yksinkertaisuus (Thomas & Johnston 1988, 68). Korkea taiteellinen taso ja yksinkertainen design auttavat katsojaa lukemaan hahmoja sekä niiden tunnetiloja helpommin ja sitä kautta myös samaistumaan niihin paremmin. Tästä syystä perinteisessä 2D-animaatiossa ei yleisesti ole suositeltavaa pyrkiä liian hienostuneeseen ilmeen ja hahmon kuvaukseen: ilmeet voidaan aina tulkita väärin ja liika hienovaraisuus, kuten varjojen pikkutarkka tekeminen, voi saada piirrosjäljen vaikuttamaan jäykältä, jolloin minkäänlaisen tunteen kommunikointi katsojalle asti voi katketa alkutekijöihinsä. Animaatiahahmolle *vetoavuuden* merkitys on pitkälle sama, kuin esimerkiksi näyttelijälle on hänen karismansa.

Animaatiahahmon ensisijainen tehtävä on viestiä tarinan sisältämiä ajatuksia ja teemoja. Tätä kysymystä vasten koko animaation design tulee käydä tarkkaan läpi: tukeeko hahmon joka viiva ja muoto tarinankerronnallisia tavoitteita siten, että tarinan seuraaminen hänen kauttaan olisi mahdollisimman viihdyttävää ja sujuvaa (Thomas & Johnston 1988, 222)? Onko hahmo piirretty ja animoitu siten, että piirrosjälki ja liike tukee ja edistää hänen persoonansa välittymistä oikealla tavalla oikeissa kohdissa? Kaiken kaikkiaan animaation tärkein keino tunnelman ja tunteen luomiseen on animaatio itse: millä tavalla hahmon liike ilmentää hänen mielentilaansa ja persoonansa? Miten puut heiluvat tuulella ja pilvet liitävät taivaalla taustalla luoden tunnelmaa? Tuntuuko hahmon etenemisessä koko maailman paino vai leijuuko hän onnensa kukkuloilla ja näkyykö tuo ilo joka askeleessa suorastaan liioiteltuna keveytenä? Onko animaation liike liioiteltua ja eloisaa vai minimalistisen vähäeleistä? Miten monta kuvaa sekunnissa animaatio käyttää? Näillä valinnoilla yhdistettynä tarkkaan harkittuun kuvitustyyliin voidaan luoda hyvinkin erilaisia vaikutelmia ja mielenmaisemia, joita vasten katsoja voi peilata omia tunnetilojaan sekä kokemustaan elämästä ja sen moninaisista ilmiöistä. Animaation avulla voidaan myös luoda hyvin liioiteltua liikettä ja tilanteita, jotka olisivat tosielämässä täysi mahdottomuus.

Käsin piirrettyssä, klassisessa animaatiossa hahmot animoidaan usein siten, että jokainen kuva näkyy kahden ”framen” ajan. Tavanomaisessa 24 kuvaruudun nopeudessa tämä tarkoittaa, että varsinainen animaatio muodostuu 12 kuvasta. Elokuvien kuvaruutunopeus on 24 kuvaa sekunnissa. 12 kuvaa sekunnissa on yleisesti havaittu hyväksi kompromissiksi animaation

vaatiman työmäärän ja animaation sujuvuuden välillä. Erityisen nopeita liikkeitä varten kuvan pituus määritellään yhden framen pituiseksi.

Niin *Raven That Refused to Sing* kuin *Born Again* vetoavat katsojaansa taiteellisen tyyliinsä puolesta. Toisiinsa verrattuna nämä tyyli ovat hyvin erilaiset. Ensimmäinen on perinteisellä multiplane-tekniikalla toteutettu stop-motion -animaatio, jossa hyödynnetään erittäin kauniita käsin piirrettyjä hahmoja ja taustoja. Toinen taas on tietokoneella piirretty, moderneilla ohjelmistoilla luotu kokonaisuus, jonka kuvitustyyliä voi nähdä vaikutteita niin burtonmaisesta goottilaisesta romantiikasta, sarjakuvista, japanilaisesta animaatiosta kuin steampunkistakin. *Raven That Refused to Singin* hahmo taas vetoaa katsojaan sympaattisella surumielisellä olemuksellaan, joka on luotu kauttaaltaan harkitulla hahmosuunnittelulta kasvoista aina vaatetuksen ja kuvitustyylin kanssa yhtenäiseen animointiin saakka.

### **3.4 Yleiset elokuvalliset keinot tunnelman rakennuksessa**

Elokuvien yli satavuotisen historian aikana on niiden kerrontaan kehittynyt lukuisia erilaisia enemmän ja vähemmän hienostuneita tekniikoita, keinoja, joilla katsojan tunteita voidaan ohjailla tai hänen huomionsa ohjata kokonaisuuden kannalta olennaisiin yksityiskohtiin. Osa näistä keinoista perustuu tekijöiden välisiin sopimuksiin, elokuvan yleiseen kieleen, jonka katsoja joutuu opettelemaan, ja osa toimiviksi havaittuihin psykologisiin keinoihin. Keskityn tässä osiossa niihin keinoihin, jotka ovat yleisimmin käytössä elokuvien ja musiikkivideoiden maailmassa.

#### **3.4.1 Kameran käyttö**

Kamera on käytännössä yleisön ”silmät”, joten tapa, jolla se on vuorovaikutuksessa kohtauksen kanssa, vaikuttaa suoraan siihen, mitä katsojat näkevät (ja sitä kautta tuntevat) katsoessaan kohtausta. Tästä syystä kameran käyttö on perustavanlaatuinen elokuvallinen keino. Kamera vaikuttaa katsojan kokemukseen pääasiassa kolmella keinolla: kuvakoolla, kuvakulmalla sekä sen liikkeellä, joista jokaisen harkitulla käytöllä voidaan antaa vihiä katsojalle siitä, mikä on kullakin hetkellä olennaista.



*Kuva 3: Esimerkki yleiskuvan käytöstä (Josh Garrels – Born Again)*

Kameran etäisyys kuvattavasta kohteesta, eli *kuvakoko*, vaikuttaa suuresti siihen, miten ja mihin katsoja samaistuu ja kiinnittää huomionsa.

*Yleiskuva* antaa katsojalle informaatiota ennen kaikkea tapahtumien miljööstä suhteessa hahmoon. Pienimmät yksityiskohdat eivät ole tarkasti havaittavissa ja usein tätä kuvakokoa käytettäessä hahmo tai hahmot asemoidaan kuvaan siten, että niiden yläpuolelle jää runsaasti tilaa. Tällä keinolla luodaan vaikutelma siitä, miten merkityksetön tai pieni hän on suhteessa ympäröivään maailmaan.

*Laajassa kokokuvassa* hahmo kuvataan kokonaisuudessaan päästä varpaisiin. Taustan merkitys ei ole enää yhtä dominoiva. Katsoja pysyy kuitenkin yhä tapahtumien etäisenä tarkkailijana.

*Puolikuva* pysyy vielä katsojan kokemuksen kannalta neutraalina. Kamera liikkuu lähemmäksi hahmoa, jota tällöin kuvataan yleensä lantiosta ylöspäin. Kasvon ilmeet eivät kuitenkaan nouse pääosaan vaan fokus pysyy yhä toiminnassa tuntemusten ja reaktioiden sijaan.

*Lähikuvassa* kuvattavan henkilön kasvot nousevat pääosaan ja tällä luodaan intiimimpi ja henkilökohtaisempi yhteys katsojan ja kohteen välille. Katsoja pääsee lähelle nähdessä pienetkin

ilmeiden ja eleiden vivahteet. Lähikuvan tarkoitus on alleviivata kohteen ja hänen tuntemustensa merkitystä.

*Erikoislähikuva* vahvistaa ja korostaa kohtausten intensiteettiä nostamalla kehon tai esineen osan pääosaan. Pienetkin liikkeet ja ilmeiden muutokset näyttävät valtavilta, korostaen niitä vielä entisestään. (Sivasamy 2017, Viitattu 1.3.2018.)



Kuva 4. Lisää esimerkkejä kuvakokojen käytöstä: 1. Laaja kokokuva, 2. Puolikuva, 3. Lähikuva, 4. Erikoislähikuva. (Steven Wilson – Raven That Refused to Sing)

Kameran sijainnilla suhteessa kuvauskohteeseen eli *kamerakulmalla* voidaan hienovaraisesti ohjata katsojan havainnointia ja päätelmiä kuvauksen kohteesta. Kuvakulmaa vaihtamalla kerronnan sävyä sekä tunnelmaa voidaan tehokkaasti muuttaa – ja jopa vääristää. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Kuvakulmat 2018, Viitattu 21.3.2018). Esimerkiksi kauhuelokuvissa käytetään usein tehokeinona voimakkaasti vinoon kuvattua hahmoa. Yläkulmasta eli *lintuperspektiivistä*, kuvattava kohde vaikuttaa pieneltä ja tällöin voidaan luoda katsojalle vaikutelma esimerkiksi hahmon vähäpätöisyydestä suhteessa ympäristöönsä tai alisteisesta suhteesta toiseen hahmoon. Alakulmasta, eli *sammakkoperspektiivistä* kuvattava kohde saadaan näyttämään uhkaavalta. Tästä kulmasta kuvattava henkilö voi näyttää luonnottomankin suurelta, millä korostetaan hänen valtaansa tai asemaansa. *Normaalilla kuvakulmalla* tarkoitetaan sitä, että kamera on samalla tasolla kohteen silmien kanssa. Sen käytöllä voidaan korostaa esimerkiksi kahden henkilön tasavertaista asemaa tai edesauttaa katsojan samaistumista kuvattavaan

henkilöön. Otos voidaan kuvata myös kokonaan hahmon subjektiivisesta näkökulmasta, milloin kyse on *subjektiivisesta otoksesta*. Tällä kuvakulmalla on hyvin samankaltainen psykologinen vaikutus, kuin normaalin kuvakulman käytöllä (Sivasamy 2017, Viitattu 21.3.2018). Päädyin käyttämään subjektiivista näkökulmaa *Ajan Lapsissa* kohtauksessa, missä päähenkilö herää rannalta jouduttuaan veden varaan. Pyrkimyksenäni oli luoda ennen kaikkea yllätyksellinen siirtymä tarinan viimeiseen vaiheeseen. Niin päähenkilö, kuin katsojakaan ei tiedä mihin dramaattinen käänne myrskyn silmässä johtaa. Halusin tämän kuvakulman käytöllä myös korostaa katsojan ja päähenkilön tasavertaista asemaa siinä, mitä he tietävät.

*Kameran liike* on myös yksi tunnelman luomisen keino, jonka avulla voidaan katsojalle välittää hyvin erilaisia viestejä ja merkityksiä. Kameran liikkeellä voidaan ohjata katsojan huomiota esimerkiksi zoomaamalla kohti juonen kannalta olennaista kohdetta, välittää kerronnallista informaatiota, paljastaa kuvan ulkopuolella olevaa tilaa tai käyttää sitä ilmaisullisena tehokeinona. *Raven That Refused to Sing*issä kamerankäyttö on hyvin vähäeleistä. Kamera pysyy otoksissa useimmiten lähes täysin paikoillaan ja nekin liikkeet, mitkä kamera tekee, ovat hienovaraisia: esimerkiksi seuratessaan korpia matkaa kohti päähenkilön asettamaa ansaa, tai zoomatessaan hillitysti kohti hautakiveä, kun videon päähenkilö tarkkailee sitä mökistään. Tällä elokuvallisella valinnalla tuetaan mainiosti kappaleen pysähtynyttä ja melankolista tunnelmaa, sekä annetaan katsojalle tilaa käsitellä videon tapahtumia ylimääräisen kameratempuilun jäädessä vähäiseksi.

### 3.4.2 Väripaletti

Värien ja niiden symbolismin kokeminen on vahvasti subjektiivinen kokemus, joka pohjautuu ennen kaikkea ikään, sukupuoleen, ympäröivään kulttuuriin, psyykkisen kehitysvaiheeseen ja persoonallisiin mieltymyksiin (Rihlma, s.106). Väreillä on kuitenkin yleismaailmallisia merkityksiä, joita elokuvantekijät hyödyntävät esimerkiksi hakiessaan väripaletin avulla sopivia tunnelmia. Väreillä ei siis ole elokuvassa ainoastaan esteettinen tehtävä, vaan ne voivat toimia osana kerrontaa voimakkaina psykologisina tehokeinoina. Väreillä on katsojaansa niin psykologisia, kuin fysiologisia vaikutuksia. Seuraavassa esittelen muutaman värin, sekä niihin liitetty psykologiset vaikutukset ja symboliikan länsimaisessa kulttuurissa.

**Punainen** – rakkaus, intohimo, lämpö, väkivalta, vaara, viha ja voima. Kiihottaa ajatustoimintaa

**Oranssi** – huumori/hauskuus, energisyys, tasapaino, lämpö, into, ystävällisyys, onnellisuus, eksoottisuus, nuoruus, hehku. Luonteeltaan kiihottava, loistoa antava väri.

**Keltainen** – hulluus, sairas, epävarmuus, pakkomielleisyys, idyllisyys, naiivius, iloisuus. Dynaaminen, henkimaailmaan liittyvä. Hermoja, näköä ja tarmoa terästävä, voi myös rauhoittaa.

**Vihreä** – Luonto, paraneminen, uutuus, hyvä onni, uudistuminen, nuoruus, kevät, kateus, kokemattomuus, myrkyllisyys, lepo, levollisuus, tuoreus. Hypnoottinen.

**Sininen** – Kylmyys, eristyneisyys, melankolia, passiivisuus, rauha, ilmavuus, keveys, selkeys. Rauhoittava väri.

**Violetti** – erotiikka, kuninkaallisuus, ylevyys, henkisyys, seremoniallisuus, mysteerisyys, ylimielisyys, intiimiys, raskasmielisyys, surullisuus. (Risk & HoiTing, viitattu 13.3.2018.)

*Raven That Refused to Sing* käyttämä värimaailma koostuu pääosin sinertävästä valosta sekä ruskean ja harmaan eri sävyistä. Videon tapahtumat sijoittuvat talven keskelle, joten kylmällä sävymaailmalla saadaan välitettyä katsojalle kyseiseen vuodenaikaan kuuluva kylmyys. Symbolisesti tarkasteltuna sininen antaa videolle hyvin melankolisen, suorastaan pysähtyneen tunnelman. Sammuneet maansävyt yhdessä sinisen kanssa luovat voimakkaan symboliikan heti musiikkivideon alkusekunneilla: kaikki elämä ja ilo on kuollutta, ja ainoat tunteet tuon kaiken keskellä ovat kylmyys, melankolia ja suru. Päivänvalokaan ei noustessaan herätä sävymaailmaa eloon, jäljellä on ainoastaan harmaanruskeaa ankeutta, jota sävyttää vaalean ruskean sävyinen iloton valo. Videon eräässä kohtauksessa tarinan päähenkilö hermostuu ja tuota tunnetta voimistamaan koko tausta syttyy sinertävästä voimakkaan punaiseksi piirtäen hahmot etualalle mustina siluetteina – tämä on hieno esimerkki siitä, miten värien välisen kontrastin harkitulla käytöllä voidaan tunnelmaa muuttaa tehokkaasti silmänräpäyksessä.

### 3.4.3 Flashback

Flashbackit ovat lyhytkestoisia kuvia tai kohtauksia, joilla viitataan hahmon elämän aiempiin tapahtumiin, joita elokuvan sisällä ei syystä tai toisesta mahdollista ole käydä läpi muulla tavoin. Ne ovat työkalu, joilla voidaan rakentaa ja selventää hahmojen psykologiaa tai taustoittaa tapahtumia dramaturgian kannalta otollisessa paikassa. Flashbackit ovat ennen kaikkea hahmon sisäinen tapahtuma, eivät tarinan. Niiden ensisijaisena tehtävänä on toimia siltana ajan, paikan ja tapahtumien välillä, jotta jokin menneisyyden tapahtuma, joka vaikuttaa hahmoon tässä hetkessä,

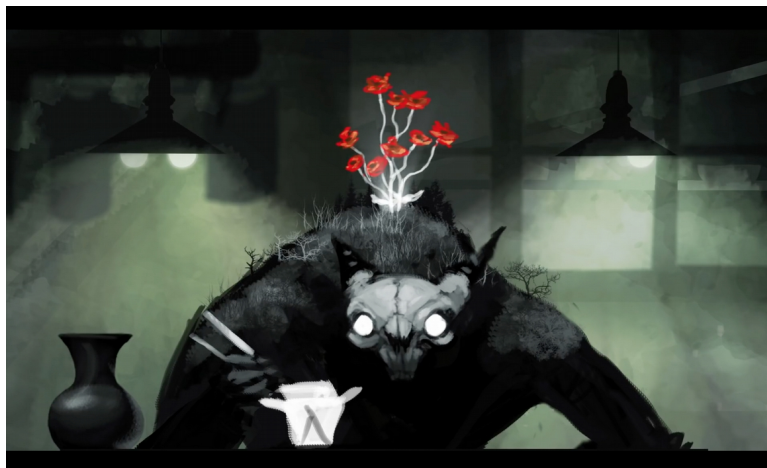


tulisi katsojalle selväksi ja auttaisi ymmärtämään hahmon ”tässä hetkessä” tekemiä valintoja ja tekoja. (Field n.d. Viitattu 13.3.2018.)

Tiukan ajallisen raamin ja tarinan sujuvan etenemisen nimissä päädyin käyttämään unen kautta tapahtuvaa flashbackia yhtenä kerronnallisena keinona omassa animaatiossani. Halusin avata syvemmin hahmon motiiveja ja rakkautta jo kuollutta vaimoaan kohtaan tätä kautta. Lisäksi katsojalle avautuu tätä kautta erään motifin, tähdenlennon, merkitys päähenkilölle hieman syvemmin: hahmot katsovat sitä nuorina täynnä elämää ja odotuksia yhteisistä vuosista, ja se on jotakin, mistä vanhentunut päähenkilö voi enää vain unelmoida.

#### 3.4.4 Aihelmat

*Aihelmilla* (motif) tarkoitetaan elokuvan sisällä toistuvia rakenteellisesti tai kerronnallisesti painotettuja elementtejä. Aihelmat voivat liittyä joko näyttämöllepanoon (tilanteiden, kuin värien, valaistuksen tai tietynlaisen komposition toistuminen jne.) tai elokuvallisen toteutuksen tasoihin (rajaus, kameran liikkeet, leikkaus ym.). Aihelmat ovat vahvasti sidoksissa elokuvan tyyliin (Bacon 2004, 109).



*Kuva 5: Born Againin molemmat aihelmat: mies hirviöksi muuttuneena, sekä punaiset kukat.*

*Born Again* -musiikkivideon muutoin mustavalkoisen maailman ainoana väripilkkuna on punainen kukka, aihe, joka toistuu pitkin videota. Videon ensimmäisessä kohtauksessa tarinan päähenkilö työntää kotinsa edustalla olevan kukkaruukun alas. Seuraavassa hetkessä hän on juhlassa, jossa näkee viehättävän naisen. Naisella on ranteessaan punaisista kukista tehty koriste. Mies yrittää lähestyä naista, mutta hän torjuu miehen yrityksen, jolloin tämä tarttuu naiseen rajusti kiinni. Ruusu putoaa naisen kädestä ja mies pakenee paikalta. Kolmannessa kohtauksessa mies yllättää kukkakaupasta suuren ruusukimpun kanssa poistuneen herrasmiehen ja kenties surmaa hänet, mutta jää taas tyhjin käsin. Lopulta päähenkilö löytää pudottamansa kukkaruukun, mutta kukat ovat jo kadonneet siitä. Toinen toistuva aihe videoissa on miehen muuttuminen erilaisiksi hirviöiksi hänen sorruttuaan aiemmin mainittuihin vääryyksiin. *Raven That Refused to Singin* yhtenä aiheena on kuolemanpelkoa symboloiva musta pimeys, joka hitaasti hiipii tarinan eri vaiheissa päähenkilön luokse koettaen niellä hänet mukanaan.

### 3.4.5 Ikoniset hetket

Ikoniset hetket ovat tilanteita, jotka ovat samaan aikaan jokaiselle tuttuja, luonnollisia tilanteita ja kuitenkin samaan aikaan emotionaalisesti korostuneessa asemassa. Ne ovat hetkiä, jotka herättävät katsojat edes hetkeksi miettimään syvemmälle elämän totuuksiin ja ajattelemaan: "Elämä on tärkeää. Jokainen hetki on tärkeä. Katsokaa!" Tällaisia kuvia voivat olla vaikkapa vastasyntyneen ensimmäinen henkäisy maailmassa, rakastavaiset, jotka joutuvat eroon toisistaan, kuollutta lastaan pitelevä vanhempi ja niin edelleen. Ikoniset hetket ovat tärkeä tarinankerronnan väline kohtauksen sisällä, sillä ne kertovat, mikä on kohtauksessa olennaista ja auttavat supistamaan kerronnan käsittelemään tarinan kannalta olennaiset hetket.



Kuva 6: Ikoninen hetki (*Steven Wilson – Raven that Refused to Sing*)

(Sullivan, Schumer, Alexander 2008, 86). Esimerkki tällaisesta ikonisesta hetkestä on Steven Wilsonin musiikkivideossa kuva, jossa vanha mies katsoo mökkinsä sisältä menehtyneen siskonsa lumen peittämää hautaa.

### 3.4.6 Leikkaus ja rytmi

David Bordwell on todennut rytmin määritelmäksi katsojan pakottamista tekemään päätelmiä tietyllä nopeudella, jolloin kerronta hallitsee mitä ja miten hän pääättelee (Bacon 2004, 121). Bacon täydentää ajatusta toteamalla, että katsoja lähtökohtaisesti, ellei elokuvan tekijät toisin tahdo, pyrkii rakentamaan mielessään *diegesiksen*, eli tarinamaailman, jonne elokuvan hahmojen toiminta sijoittuu ja jossa se saa oman merkityksensä.

Eri pituisilla otoksilla luodaan erilaisia vaikutelmia ja tunnelmia. Nopeilla leikkauksilla esimerkiksi saadaan aikaan kiireen ja rauhattomuuden tunnetta. Viipyvillä kuvilla taas voidaan korostaa rauhallista ja pohdiskelevaa tunnelmaa. Näiden kahden lähestymistavan välisellä kontrastilla voi leikitelläkin. Tiivistyvää tunnelmaa voi luoda aloittamalla pitkillä otoksilla ja nopeuttamalla hiljalleen otosten tahtia draaman kaaren saavuttaessa lakipistettään, jolloin kerronnan intensiteetti kasvaa. Pitkillä otoksilla voidaan rakentaa rauhallista tunnelmaa ja antaa tapahtumille tilaa hengittää. Pitkien otosten avulla katsoja tulee tietoisemmaksi ajan kulusta ja tällä tavoin voidaan tietoisesti edistää katsojan emotionaalista yhteyttä näkemäänsä. Pitkillä otoksilla voidaan myös tietoisesti lisätä yhä kasautuvaa jännitettä, joka laukeaa otoksen leikkautuessa.

*Sekä Raven That Refused to Sing* että *Born Again* ovat leikkaukseltaan ja yleiseltä rytmiltään varsin rauhallisia musiikkivideoita, mikä ei ehkä aivan vastaa yleistä mielikuvaa musiikkivideoista. Molemmissa on useita pitkiä otoksia, joiden kesto yltää aina viiteenkiin sekuntiin asti. Myös hahmojen liikkeet ovat molemmissa videoissa kauttaaltaan rauhallisia. Tunnelman tiivistyessä leikkauksen tahti kasvaa, erityisesti *Ravenin* kohdalla. *Born Again* käyttää siirtymissään usein tekniikkaa, jossa kamera liukuessaan yli maiseman pyyhkäisee mustaan, josta uusi otos ikään kuin ”liukuu” mustan kautta kuvaan luonnollisesti. Tämä leikkaustyyli vielä korostaa videon rauhallista, jopa levollista, tunnelmaa. Samalla luodaan vaikutelma katsojalle, että hän seuraa tapahtumia kärpäsenä katossa sen sijaan, että olisi varsinaisesti osallinen niihin.

## 4 CASE: AJAN LAPSET

Ajan Lapset on tätä projektia varten kirjoittamani ja säveltämäni kappale, jonka pääteemana ovat ihminen ja aika. Pohdiskelen laulun tekstissä vanhenemista ja luopumista, ihmisen kasvua kukoistukseensa ja lopulta asteittaista riisuuntumista elämästä. Laulun ydinajatuksena on hetken pysyvyyden mahdottomuus, se että ihminen ei löydä ajasta kotiaan, vaan on sen jatkuvan virran alaisena – ajan lapsena – liikkeessä tahtomattaankin kauemmas ja kauemmas pysyvyydestä ja mistään kestävästä. Lyhyesti ilmaistuna: ei elämästä selviä hengissä. Yritin kuitenkin löytää tästä ajatuksesta myös kauneutta ja jopa toivoa, jonka halusin välittää myös musiikkivideoon. Linkki videoon löytyy liitteestä 1.

*Virtaavat pilvet ohitsemme  
kun kevään loistossa nousemme  
vielä kerran sille kukkulalle,  
missä viikareina leikimme,  
jonka kukat varomatta talloimme  
Hetken kaikki on aivan niin kuin ennen*

*Vaihtuvat maisemat,  
vaikenee muistot kevään kauneuden  
Kummittelee joku pelko nurkissa sydämen  
Juoksemme pakoon  
mutta pohjatuulet meidät tavoittaa  
Ajan tuli hehkumme kuluttaa*

*Niin ainiaan kuljemme kauemmas kotoa  
On haikeaa kun aika virtaa,  
emmekä kiinni saa sitä ainoaa*

*Hämärän jo hiipiessä  
sydäntemme puiston  
vanhan tammikäytävän kevään vimman muistot  
Kaikuvat hiljaista soittoaan  
kun lintujen laulu etelään kaikkoo*

Laulun sovitukseen ja äänimaailmaan yritin hakea ennen kaikkea utuista ja haiketa tunnelmaa, ehkä semmoista loppukesän iltojen katkeransuloista tuntua. Näistä lähtökohdista käsin lähdin työstämään animaatiota.

#### 4.1 Juoni ja tematiikka

Musiikkivideoiden tekemisen lähtökohta verrattuna elokuvan tekemiseen on lähes käänteinen: käsikirjoituksen sijaan tekijälle annetaan elokuvan soundtrack, jonka pohjalta hän joutuu rakentamaan juonen ja koko visuaalisen ilmentymän. Kappaleen pituus, rytmi, rakenne, dynamiikka ja sovitukset toimivat ohjaajalle eräänlaisena ohjenuorana, jotka asettavat reunaehdot hänen toiminnalleen. (Austerlitz. s.9). Olennaista on myös etsiä kappaleen sisältä sen musiikilliset avainhetket, esimerkiksi: milloin kappale polkaistaan käyntiin, milloin dynamiikka saavuttaa huippunsa tai hiljaisimmat hetkensä. Nämä raamit toimivat tienviittoina, joiden pohjalta ohjaaja tekee valintansa videon tyylistä ja muodosta.

Ensimmäinen kohtaamani kysymys oli, tulisiko animaatiosta narratiivinen vai ei-narratiivinen. Olen aina uskonut tarinoiden voimaan, joten valinta narratiivisesta kerronnasta oli tehty varsin nopeasti. Käsikirjoituksen lähtökohtia pohtiessani ensisijaisena pyrkimyksenäni oli saada tarinan käsikirjoitus kulkemaan rinnakkain kappaleen musiikillisen draamankaaren mukana, jotta videon ja musiikin välille syntyisi luonnostaan yhteys. Toisena haasteenani oli myös pyrkiä siihen, että musiikkivideon tarina tukisi laulun sanoitusten teemaa, osittain ehkäpä suoraankin kuvittaen niitä ja tuoden samalla sanoitusten syvempiä tasoja esille. Samaan aikaan tahdoin kuitenkin välttää teemojen liiallista alleviivaamista ja jättää tilaa katsojankin tulkinnalle. En myöskään tahtonut, että video vain kuvittaisi suoraan laulun sanoituksia, vaan tahdoin pikemminkin sen esittävän yhden monitulkintaisen näkökulman sen temaattiselle sisällölle. Kerronnallisten tavoitteiden suhteen ajatuksissani oli ainakin pyrkimys *ykseyden ihanteen* saavuttamiseen – kaiken pitäisi tukea kokonaisuutta, olla pieniä palapelin palasia palvelemissa suurempaa kokonaisuutta.

Seuraavaksi heräsi ajatus animaation tarinasta ja sen maailmasta. Mikä olisi siis tarina, jossa yhdistyisi *ihminen ajan lapsena* -teema konkreettisesti? Tarinan, jossa yhdistyisi haikeus ja kauneus – sopivalla määrällä katkeransuloista kauneutta. Mikä tarina ylipäänsä olisi kertomisen

arvoinen? Halusin tarinan olevan ns. suuri kertomus, joka tavoittaisi jotain olennaista ihmisenä olemisesta – ja olisi samalla katsojan huomion ja ajan arvoinen. Tarinan tahdoin olevan ennen kaikkea hahmovetoinen: hahmon tulisi jo yleisessä olemuksessaan olla tunteita herättävä ja samaistuttava. Halusin hänelle myös tarinan, johon kuka tahansa meistä voisi samaistua ja joka teemoiltaan kävisi sanoitusten ajatuksia läpi. Varsin kunnianhimoisia tavoitteita ihmiselle, joka ei ole aiemmin tehnyt kymmentä sekuntia pidempää animaatiota. Tässä vaiheessa en ymmärtänyt edes etäisesti, miten työlääseen tehtävään olin ryhtymässä – mikä toisaalta näin jälkikäteen katsottuna oli vain hyvä asia.

Kysymykset ja pohdinnat alkoivat pikkuhiljaa saamaan vastauksia, kun etsin visuaalista tyyliä videolle. Pikkuhiljaa ruudulle hahmottui kuva yksinäisestä mökistä kukkulan laella, utuisessa loppukesän yössä. Kuva vanhasta surullisesta miehestä kastelemassa kuollutta kukkaa, pienestä ihmisestä sekä myrskyvästä valtamerestä. Kuva kauan sitten poistuneesta rakkaudesta. Näistä neljästä *ikonisesta hetkestä* syntyivät tarinan lähtökohdat.

Tarina muodostui lopulta kertomukseksi vanhasta miehestä, joka oli kauan aikaa sitten menettänyt rakkaansa. Mies elää harmaassa, tyhjässä mökissään kastellen joka päivä kuollutta ruusuaan katsellen haikain silmin vanhaa kuvaa nuoresta, nyt jo kuolleesta, vaimostaan. Yhtenä iltana hän nousee läheiselle kukkulalle, jossa kävi nuorena miehenä rakastettunsa kanssa katsomassa yön taivasta. Tuona iltana hän näkee tähdenlennon ja hänen sisällään herää jokin tunne tai muisto, joka saa hänet toimimaan.



*Kuva 7: Luonnos kuvakäsikirjoitusvaiheesta*



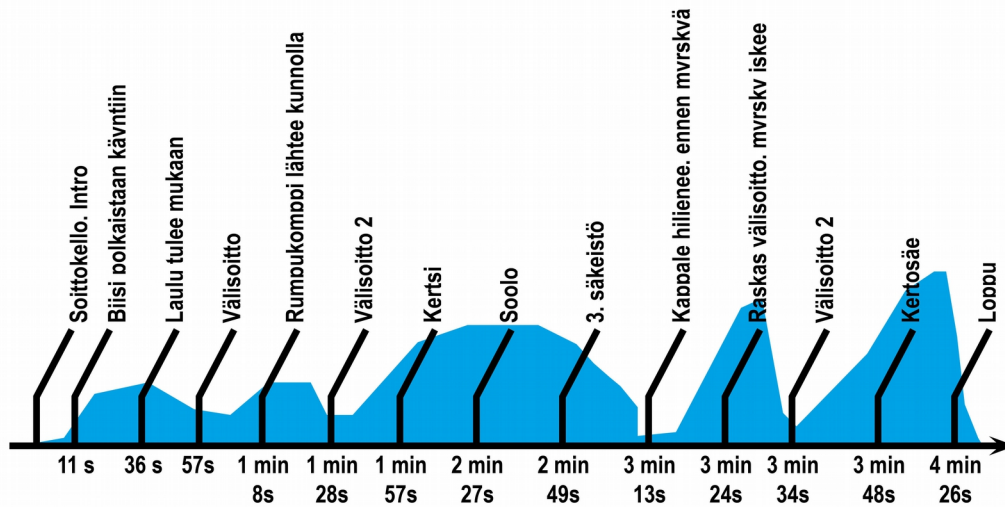
*Kuva 8: Lopullinen otos*

Inspiraation herättyä, olin varsin nopeasti luonnostelemassa tarkempaa kuvakäsikirjoitusta. Kirjoitin ylös erilaisia ajatuksia juonen potentiaalisesta kulusta ja piirtelin luonnoksia, joita sitten sovitin Adobe Premieren avulla musiikin rytmiin. Haastavinta käsikirjoittaessa – ja ylipäätään koko projektissa – oli se, miten saada puristettua nämä elämää suuremmat teemat vajaan neljän ja puolen minuutin videoon siten, että ne välittyisivät myös katsojalle asti ymmärrettävästi ja voisivat jopa herättää tunteita. Miten herättää katsojan mielenkiinto ensi sekunneilla ja miten tuo mielenkiinto voidaan pitää yllä koko animaation keston ajan? Miten rytmittää leikkaus, jotta video voisi kertoa samaan aikaan *ymmärrettävästi* monitasoisen tarinan ja tukisi samalla myös musiikin poljentoa? Miten tämän kaiken voi tehdä käytännössä ilman kokemusta animoinnista ja suhteellisen lyhyessä ajassa? Miten selviän tästä kaikesta hengissä?

## **4.2 Kappaleen rakenne ja käsikirjoitus**

Alla olevan kuvaajan avulla rakensin kappaleen draamankaaren. Vaakatasossa kulkee kappaleen aikajana ja korkeussuunnassa raa'asti piirretty draamankaari. Kappale alkaa hiljaisella soittorasian soitolla. Alkuperäisenä ajatuksenani oli laittaa video alkamaan kellokoneiston kuvasta, mistä kuva feidautuisi kuutamoon. Ajatuksena oli tuolla kuvalla sisältää ajatus avaruuden ja ajan vuorovaikutuksesta, mutta lopulta se päättyi leikkauspöydälle hieman liian alleviivaavana.

## Ajan Lapset -kappaleen musiikilliset avainhetket



Lopulliseksi aloituskuvaksi tuli nukkuva kuu, jonka ylle pilvenrepaleet ovat hiljalleen lipumassa (Kuva 8). Tällä kuvalla halusin ennen kaikkea asettaa katsojalle premissin videon yleisestä tunnelmasta ja tematiikasta. Kuutamotaivas mielletään yleisesti tunnelmaltaan suorastaan mystiseksi. Yö on hetki, jolloin ihmiset ovat nukkumassa, tietoisuutemme on hämärtynyt ja tiedostamaton pääsee unen muodossa valloilleen. Yötaivaalla avaruuden syvyys sekä ihmisen



Kuva 9: Lopullinen aloituskuva: kuutamo öisellä taivaalla.

pienuus tulevat käsinkosketeltavaksi. Kuva kuutamosta leikkautuu yleiskuvaan maisemasta, jonka keskellä on pieni mökki, jossa palaa valo. Mökki valoineen pimeyden keskellä on symboli ihmisen tietoisuudelle tyhjän avaruuden keskellä. Kappaleen lähdettyä käyntiin, ihminen lähtee mökin sisältä tuohon suureen ympäröivään pimeään, ehkäpä uhkaavaankin maailmaan. Ihmisen liike suuntautuu vasemmalta oikealle, eteenpäin kohti tuntematonta – menneestä tulevaisuuteen.



Hahmo kiipeää läheiselle kukkulalle, josta hän katsoo taivaalle. Samassa hetkessä tähdenlento piirtää tiensä taivaalle. Laulun, musiikin inhimillisen ilmentymän, tultua mukaan kuvioihin, tuo yleiskuva vaihtuu lähikuvaan vanhuksesta, kuvakulma yläviistosta. Lähikuvalla tahdoin painottaa hänen reaktiotaan näkemäänsä ja kuvakulmalla halusin nostaa esille pienuuden ja voimattomuuden kokemusta.

Kuva vaihtuu yleiskuvaan mökistä, jolla viestin miljöön vaihtuneen takaisin mökkiin. Leikkauksen kautta kuva siirtyy mökin sisälle, jossa kamera liukuu pitkin pöytää näyttäen kuvaa nuoresta naisesta ja kuolleesta kukasta, jota mies kastelee. Samalla allekirjoittanut laulaa: *”...kun kevään loistossa nousemme vielä kerran sille kukkulalle / missä viikareina leikimme / jonka **kukat varomatta talloimme / hetken kaikki on aivan niin kuin ennen.**”* Tällä pyrin visuaalisesti sitomaan sanoituksia kerrontaan, kuitenkin liikaa alleviivaamatta niiden yhteyttä, jotta kuulijalle ei tulisi sellaista tunnetta, että musiikkivideo on vain suoraa lyriikoiden kuvausta, vaan toisi niihin jotain uutta näkökulmaa ja ajatusta: lasten leikin sijaan kuvassa on parhaat päivänsä nähnyt sureva vanhus. Leikit on aikaa sitten lopetettu.

Välisoiton funktio on johdattaa kappale seuraavaan vaiheeseensa. Tässä hetkessä vanhus katsoo nukkumaan mennessään pöydällä olevaa kukkaa ja valokuvaa. Kuollut kukka ja kuolleen vaimon kuva ovat symboleita ohi kiitävälle elämälle ja miten vanhus reagoikaan niihin – sulkemalla silmänsä ja vetämällä peiton tiukemmin ylleen. Hän pelkää siis kuolemaa ja sulkisi mielummin silmänsä koko asialta. Välisoiton jälkeen kappale lähtee toden teolla käyntiin: toisen säkeistön voimakas rumpukomppi ja bassokuvio luovat kappaleelle vahvan rytmin, mistä sain idean lähikuvasta, jossa vanhus lyö nautoja rakentamaansa veneeseen. Peloistaan huolimatta hän on tekemässä lähtöä merelle. Vene valmistuu ja taivaalla näkyy lentävä kurkiaura. Linnut lentävät kohti ulappaa ja vanhus katsoo niiden lentoa. Tässä kohtauksessa hän myös hymyilee ensimmäistä kertaa.

Pre-chorus on hieman erilainen verrattuna aiempaan välisoittoon. Välisoiton tunnelma on mielestäni toiveikkaampi ja eloisampi verrattuna aiempaan. Tähän kohtaan kappaletta sopisi siis mainiosti jokin merkityksellistä toimintaa edeltävä tapahtuma. Siksi päädyin laittamaan tähän kohtaukseen lähtöä edeltävän pakkaamisen ja veneen vesille työntönnön. Kertosäe on rakenteellisesti laulun huippukohta, jossa sen lyriikoiden tematiikka kiteytyy usein tarttuvan

melodian kanssa. Ajan lasten pääteema käsittelee ajan ikuista virtaa ja ihmistä, joka ajalehtii tuon virran mukana pienen hetken ajan. Siksi halusin tarinaan myös meren mukaan vertauskuvana jollekin paljon ihmistä suuremmalle voimalle. Tässä hetkessä vanhus heittäytyy elämän voimien vietäväksi. Hän päästää irti kuolemanpelostaan ja lähtee kohtaamaan elämän ja pienuutensa silmästä silmään, jotta voisi vielä hetken kokea olevansa elossa. Hän päästää irti kotinsa turvasta, jotta hänen ehkä suurin seikkailunsa voisi alkaa.

Kertosäkeen lopulla, musiikin hiljetessä ennen siirtymää, kuva vaihtuu kohtaukseen yöllä, missä mies katsoo taivaalla hehkuvaa kuutamoa. Tähtenlennon aiheuma toistuu jälleen ja leikkauksen kautta otos vaihtuu yläviistosta kuvattuun lähikuvaan vanhuksesta. Sama hehku loistaa hänen sydämessään, mutta tällä kertaa hän hymyilee ja itkee: hän on elossa.

Soolon käynnistyttyä ja laulun jäätyä taka-alalle halusin siirtää huomion miehen sisäisestä maailmasta hänen toimintaansa ja matkan edistymiseen sen vaiheineen. Vanhus saa kurjet kiinni ja lyöttäytyy matkantekoon niiden kanssa. Viimeisen säkeen alettua (ja laulun palattua kuvioihin) fokus palaa takaisin miehen mielenmaisemiin. Vanhus nukahtaa tyytyväisenä ja näemme unen kautta palan hänen menneisyyttään. Unessaan hän on nuorena miehenä vaimonsa kanssa samalla kukkulalla, missä näimme hänet videon alussa. He näkevät tähtenlennon ja he hymyilevät yhdessä. Tällä kuvalla tahdoin syventää videon alkuun sijoittuvan, kukkulalla tapahtuvan kohtauksen merkitystä. Katsoja voi tämän kautta ymmärtää, miksi vanha mies tunsi tuon voimakkaan loisteen sisällään tähtenlennon nähtyään: tuo hetki muistutti häntä vaimostaan ja heidän onnestaan. Ajasta, jolloin hän koki olevansa elossa ja koko elämä oli vielä edessä. Tuo kuva nuoruudesta hiipuu mustan kautta hetkeen, missä mies jo vanhana työntää pyörätuolissa olevaa vaimoaan syksyisessä maisemassa. Sanoituksissa kerrotaan: *"Hämärän jo hiipiessä sydäntemme puiston / vanhan tammikäytävän kevään vimman muistot / kaikuvat hiljaista soittoaan kun lintujen laulu etelään kaikkoo."*

Temaattisesti liikutaan siis jo ikääntymisessä ja elämästä luopumisessa, sekä näiden hetkien kontrastista verrattuna nuoruuden voimaan. Videossa miehen vaimosta aika on jo vaatinut veronsa: hän ei kykene liikkumaan enää omin voimin. Rakkaus on silti kestänyt heidän välillään ja mies onkin vaimonsa tukena. Taustalla kurkiaura on tekemässä muuttoa. Vaimo huomaa linnut ja ymmärtää ehkä pian joutuvansa lähtemään. Tämä kuva on myös *ikoninen hetki*, joka koskettaa

meistä jokaista – ymmärrys omasta ja läheistemme kuolevaisuudesta – kaiken suurimmankin onnen väliaikaisuudesta. Tässä hetkessä konkretisoituu myös elokuvan muodon merkitys. Tosielämässä kyseisillä tapahtumilla (lintujen lento ja kuolema) ei olisi mitään järjeställistä yhteyttä keskenään, mutta elokuvan kerronnassa katsoja hyväksyy näiden välille symbolisen yhteyden.

Uni katkeaa salamaniskuun, joka herättää vanhuksen. Kappaleen soittimet hiljenevät jättäen ainoastaan akustisen kitaran, basson sekä kellon tikitystä muistuttavan rumpukompin soimaan. Tätä hiljaista hetkeä kuunnellessani sain ajatuksen toisesta ikonisesta kuvasta: pienestä veneestä suurten salamoivien myrskypilvien edessä, jotka ovat valmiina ahmimaan tuon mitättömän paatin nieluunsa. Tämä kuva veneestä myrskyn edessä on myös yksi animaation pisimpiä otoksia lähes 9 sekunnin kestollaan. Ajatuksenani oli alleviivata tuota piinaavaa odotusta ennen pahinta myrskyä ja antaa jännitteelle samalla aikaa kehittyä huippuunsa. Leikkasin mukaan nopean otoksen vanhuksen katsoessa edessä siintävää, mistä kuva vaihtuu yleiskuvaksi kuvaan, missä pilvet lopulta vyöryvät pienen veneen ylle pyrkimyksenäni herättää katsojan myötätunto vanhusta kohtaan. Toisaalta uskon, että monien potentiaalisten katsojien elämässä on ollut rankkoja kokemuksia ja hetkiä, joiden kautta he voivat samaistua myös tuohon kuvaan.

Hiljaisen välisoiton jälkeen sähkökitaravallit vyöryvät voimakkaina päälle. Rumpujen crash-pellin isku merkkää leikkauksen, josta kuva siirtyy yleiskuvaksi veneestä myrskyn ja valtavien aaltojen kourassa. Näin katsoja saa tarkemman kuvan tilanteen mittasuhteista ja hahmon voimattomuudesta sen edessä. Otos vaihtuu lähikuvaan pelokkaasta vanhuksesta, joka pitää kynsin ja hampain kiinni pienestä veneestään. Aalto pyyhkäisee hänen veneensä yli vieden hänen kuolleen kukkansa ja kuvan vaimostaan. Mies päästää irti veneensä mastosta, jolloin pauhaava meri vie hänetkin mukaansa.

Kappaleen pre-chorus käynnistyy kuvasta meren syvyyksiin vajoavasta miehestä ja hänen koko omaisuudestaan joka uppoaa hänen mukanaan. Kuva pimenee. Katsoja jätetään epätietoisuuden valtaan ja hän pohtinee: ”Mitä seuraavaksi tapahtuu?”. Kuvakulma vaihtuu vanhuksen subjektiiviseen näkökulmaan. Silmät avautuvat ja kelmeä valo hohkaa jostain puiden välistä. Leikkauksen kautta otos vaihtuu puolikuvaan – vanhus herääkin nuorena miehenä rannalta. Hän nousee ylös ja myrsky pauhaa taustalla. Onko hän elossa? Oliko kaikki unta? Mitä elämä lopulta on? Hän ei itsekään tiedä. Haluan myös itse pitää tämän kysymyksen avoimena, enkä lähde

animaation kautta väittämään suuntaan tai toiseen. Tällä juonenkäänteellä halusin saada katsojan kysymyksineen vielä hetkeksi liimautumaan tarinan äärelle ja tuoda muutoin hyvinkin melankoliseen tarinaan pienen toivon kipinän.

Viimeisen kertosäkeen käynnistyttyä, lähtee myös tarina kohti loppuhuipennustaan. Mies kulkee metsän läpi ja löytää äärettömältä tuntuvan kukkameren täynnä samanlaisia kukkia, jota hän kuolleen yritti kastella. Kukkapeltoa halkoo pieni polku, jonka päästä hän löytää vaimonsa. He lähtevät jatkamaan tuota tuntematonta polkua eteenpäin kadoten hiipuvaan auringonlaskuun.

### 4.3 Visuaalinen tyyli ja tunnelma

Jos minun pitäisi nimetä yksi innoittaja, joka ylipäättään herätti tahdon ryhtyä yrittämään animoidun musiikkivideon tekemistä, olisi se Josh Garrels'n *Born Again* -musiikkivideon näkeminen. Ihastuin ennen kaikkea videon visuaaliseen tyyliin: satumaiseen, hieman goottimaiseen, kuvitustyyliin yhdistettynä minimalistiseen lähes mustavalkoiseen värienkäyttöön, jossa siellä täällä pirskahteli kirkkaita sävyjä. Ymmärsin videon nähtyäni, miten vähäeleiselläkin animoinnilla voidaan kertoa vaikuttava tarina, mikäli muu visuaalinen tyyli on kohdallaan ja animoinnin minimalismi istuu tuohon yleiseen tyyliin. Kyseisen videon innoittamana pohdin, että voisin itsekkin yrittää. Ymmärsin kuitenkin, että suureksi ongelmaksi tässä tapauksessa tulisi työkuorman pitäminen kohtuullisena – varsinkin kun koko projekti olisi yksin minun vastuullani.

Pyrkimyksenäni oli, että saisin videon valmiiksi maksimissaan 4 kuukauden työllä täysipäiväisen työn ohessa. Käsini animoituna 4,5 minuuttinen animaatio 24 ruudun sekuntinopeudella vaatisi minulta yhteensä 6480 kuvan piirtämistä – pelkästään hahmolle. Tämän päälle tulisi laskea vielä taustojen piirtäminen, sekä osan niistä, kuten meren, animoinnin. Tehtävän suorittaminen olisi mahdotonta tässä aikataulussa ja jouduin suureksi harmikseni hylkäämään tämän lähestymistavan aiheeseen. Ratkaisun ongelmaani löysin lopulta nähtyäni Joss Copen, Steven Wilsonin laululle *Raven That Refused to Sing*, animoidun musiikkivideon. Ratkaisu pulmaani olisi tehdä hahmoista eräänlaisia digitaalisia paperinukkeja. Opiskelutoverini vinkkasi minulle After Effectsille tehdystä pluginista, nimeltä Duik, jolla voisin rakentaa kohtuullisen pienellä vaivalla tällaisen digitaalisen paperinukkeen *riggaamalla* sen. Palaan tähän metodiin tarkemmin myöhemmin käsitellessäni varsinaista animointivaihetta.



*Kuva 10: Surullinen vanha mies, visuaalisen tyylin luonnostelua.*

Wilsonin vaikuttavan musiikkivideon nähtyäni kuvitustyyli alkoi löytämään lopullista muotoaan. Lähdin etsimään tyyliä, jota voisin kai kuvailla sanoilla *aikuisten satukirjakuvitus*. Tahdoin animaation maailmasta jotain realistisen ja satumaisen välimaastoa – kuin unen ja valveillaolon rajamailta. Eräänä lähtökohtana pohdin myös ajatusta jonkinlaisesta naivistisesta onnen satumaasta, jossa elämän realiteetit saivat lopulta vallan ja tuo onnela särkyi. Kuvitustyyli olisi hieman lapsekasta – suorastaan karikatyyrimäistä – hahmojen punaisine nenineen ja suurehkoine päineen (Kuva 9). Jokin on kuitenkin hieman vinksallaan ja häiriintynyttä: hahmoilta puuttuvat silmät, eräänlaisena vertauskuvana tyhjyydelle. Hahmot ovat kuin jonkin menneen ilon ja rakkauden haamuja. Näillä taiteellisilla valinnoilla halusin voimistaa melankolista vaikutelmaa ja tarinan unenomaisuutta: monesti unissamme mittasuhteet ja tila hämärtyvät. Tunnistamme unissamme tutut kasvot, mutta jälkikäteen mietittynä ne eivät kuitenkaan juuri lainkaan näyttäneet tuntemaltamme ihmisiltä. Väritkin ovat haalistuneita ja murrettuja, jo itsessään eräänlaisia vertauskuvia päähenkilön sielunmaisemasta.

#### **4.3.1 Tekstuurit**

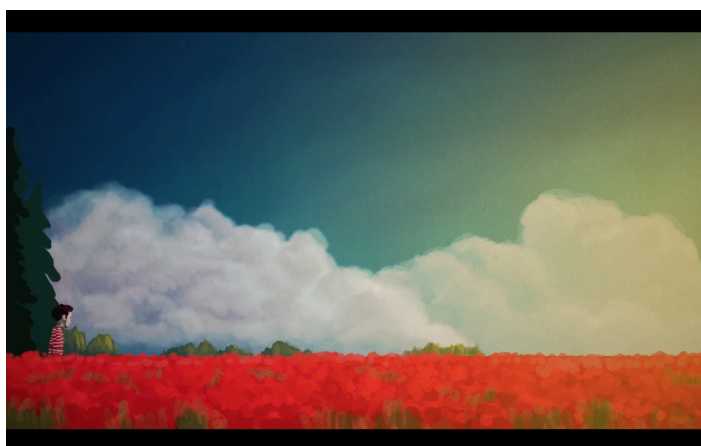
Tekstuurien käytöllä halusin yhdistää ja sitoa naiivistisen satumaisen tyylin realismiin ja maailman lainalaisuuksiin. En käyttänyt tekstuureita kaikkialla animaatioissa, millä halusin ikään kuin vihjata, että ainakin jossakin on vielä löydettävissä satumaisuutta. Kärsimys ei ole vaikuttanut kaikkialle, eikä ajan ja entropian vuorovaikutus ole läsnä kaikkialla. Tekstuurit ovatkin ennen kaikkea sidottuja asioihin päähenkilön ympärillä sekä hänessä itsessään: hänen rakentamansa mökin seinissä, tallaamansa tien pinnassa, paidassaan ja hänen ihossaan. Tällä valinnalla halusin korostaa niitä asioita, joihin aika vaikuttaa ja joita se kuluttaa. Ympäröivä luonto taas ei sinällään piittaa ihmisen ponnisteluista ja kärsimyksistä. Toisaalta pyrin myös edesauttamaan katsojan

samaistumista animaation tapahtumiin sitomalla ne materian tunnun avulla todelliseen maailmaamme.

#### 4.3.2 Värit

Animaation temaattisiksi pääväreiksi valikoituivat sininen ja punainen. Punainen toistuu pitkin animaatiota päähenkilön, vanhan miehen, kukassa, sekä hänen villapaidassaan. Sininen sävyt taas ovat pinta-alaltaan punaiseen nähden selvästi dominoivia, hahmoa ympäröivän miljööän väri. Punainen sävy symboloi yleisesti rakkautta, intohimoa, elämää ja voimaa. Sininen on syvyyden, surun ja melankolian, kylmyyden ja passiivisuuden väri.

Animaation punaiset sävyt ovat usein hivenen haalistuneita ja tummuneita – murrettuja sävyjä, jotka ilmaisevat hiipuvaa elinvoimaa ja rakkautta. Mies on jo vanha, parhaat päivänsä nähnyt. Hän on jo elänyt ja nähnyt menetyksen – ajan – vaikutuksen elämässään Varsinkin animaation alkuvaiheessa punainen on lähes täysin sammunut sinisen ja tummien sävyjen ottaessa vallan. Jäljellä menneisyyden rakkaudesta ja ilosta on vain hiipuva muisto. Yksinäisyyden kohtalon kylmyys, sininen, vaanii kaikkialla päähenkilön kodin ulkopuolella – on vain äärettömän syvää avaruutta valmiina nielemään yksinäisen mökin ja viimeiset rippeet sen sisällä asuvasta, hiipuvasta, elinvoimasta.



*Kuva 11: Taivaan sininen taittuu vihreään ja etualalla punainen kukkaniitty*

Vanhan miehen lähdettyä veneellään matkalle, punaisen hehku voimistuu. Yön tummat sävyt ympärillä eivät kuitenkaan juuri vähene, mutta ne eivät saa häntä enää otteeseensa – mies elää

jälleen. Myrskyyn jouduttuaan yön tummat, sinertävät sävyt ympäröivät hänet – ja lopulta nielevät mukanaan; elämän realiteetit vaikuttavat lopulta meistä jokaiseen. Herättyään perillä rannalla, toisella puolen myrskyä, hän löytää kukkaniityn – täynnä samanlaisia punaisia kukkia, jollaisen hän menetti. Auringon valo taittaa taivaan sinisen vihertävään – nuoruuden ja eheytyamisen sävyihin, jota kohti hän lähtee kulkemaan ja löytää kukkien keskeltä vaimonsa. Hän löytää rauhan.

#### **4.4 Aihelmat & muu symboliikka**

Ajan lasten aihelmia ovat kukka, hehku vanhuksen sisällä, ylhäältä alas –kuvakulma, jossa hahmo katsoo ylös taivaalle, kurkiaura sekä tähdenlennot. Hehkulla symboloi elämää miehen sisällä, jota on vielä jäljellä ja joka lopulta herättää hänet toimimaan. Alussa, nähtyään tähdenlennon, hän ei ole aivan sinut tuon tunteen kanssa, vaan lähinnä katsoo hieman ihmetellen asiaa. Kohtauksessa käytetty ylhäältä-alas -kuvakulma symboloi tuossa hetkessä hänen kokemaansa pienuutta ja merkityksettömyyttä valtavan avaruuden alla.

Kuvakulman merkitys syvenee myöhemmin hänen unessaan, missä hän katsoo tähtitaivasta rakkaansa kanssa: he jakavat tuon pienuuden kokemuksen. Kotonaan hän kastelee kuollutta kukkaansa – jota on tehnyt kenties jo vuosien ajan. Mies ei ole kyennyt päästämään irti kuolleesta vaimostaan ja hänen muistostaan. Vaimon kuolema merkitsi myös hänenkin sisäistä kuolemaansa. Kastelemalla jotain kuollutta, hän pitää hengissä ikävää ja suruaan, jotka lopulta vievät hänen elämänilonsa ja saattavat hänet äärettömään yksinäisyyteen omaan sisäiseen maailmaansa. Tähdenlento on yleinen symboli ihmisen toiveille ja unelmille. Veneessä seisoessaan, aavan meren keskellä, mies näkee taas tähdenlennon. Tuona hetkenä hän muistaa kaiken: kaikki nuoren miehen sekä hänen nuoren vaimonsa jakamat unelmat ja toiveet. Mitä kaikkea elämä voisi antaa ja mitä ihmeitä vielä onkaan edessä. Hän muistaa eletyn elämän sekä toteutuneet että toteutumattomat unelmat. Hän muistaa, miten onnellinen lopulta onkaan. Hän on elossa. Kurkiauralla tahdoin ilmentää muutosta ja lähtöä.

Tarinan eri miljööt ja tapahtumat voidaan myös tulkita moniulotteisesti. Vanhan miehen asuttama saari voi merkitä esimerkiksi pysähtyneisyyttä, eristyneisyyttä tai turvaa. Ympäröivä meri merkitsee elämää, sen vaaroja ja niihin heittäytymistä. Kantavatko aallot meitä ja jos, niin miten

pitkälle? Myrsky taas voidaan esimerkiksi nähdä suurena ja pelottavana kuolemana – tai ylipäätä jonain elämää järjestyttävänä voimana: vanhan loppuna ja ehkä jonkin uuden alkuna. Tästä perspektiivistä katsottuna vanha mies voisi merkitä jollain tapaa jotain asiaa, jonka aika on loppumassa, jotta jokin uusi saisi tilaa. Tätä ajatusta vasten myös hänen heräämisensä nuorena miehenä myrskyn toiselta puolen saisi aivan uuden merkityksen. Vanha mies on *idea*, jonka aika on jättänyt taakseen, symboli pysähtyneisyydelle ja sen vaikutukselle. Myrsky merkitsee mullistavaa muutosta, joka aiheuttaa vanhan hukkumisen ja heräämisen toiselta puolen virtaa jonain uutena.

Tällä pienellä monitulkintaisella symbolismilla halusin tuoda tarinaan samaistuttavuutta erilaisille ihmisille erilaisista lähtökohdista, sekä sitoa tarinan tematiikkaa vielä syvemmin lauluun ja sen tunnelmaan: symboliikan käyttö auttoi minua välittämään teemoja, joiden kertominen tapahtumien ja tekojen avulla 4,5 minuutin sisällä olisi ollut sula mahdottomuus.

#### **4.5 Leikkauksen ja liikkeen rytmi**

Musiikkivideoiden eräs perustavanlaatuinen tapa sitouttaa kuva yhteen äänen kanssa, on käyttää otosten välisiä leikkauksia musiikin rytmiin sidottuna. Lisäksi musiikin rytmiin voidaan sitoa videon tapahtumia, sekä hahmojen tai kameran liikettä. Näin videon tyyli ja tapahtumat ovat suoraan yhteydessä musiikin pulssin kanssa. Käytin leikkausten rytmityksessä muun muassa bassorummun, laulun ja kitaran rytmejä avukseni. Animoin myös useissa kohtauksissa hahmon liikkeen kulkemaan musiikin pulssissa – esimerkiksi otos, jossa hän hakkaa nauvoja veneeseensä.



#### 4.6 Animointi ja tuotantoprosessi

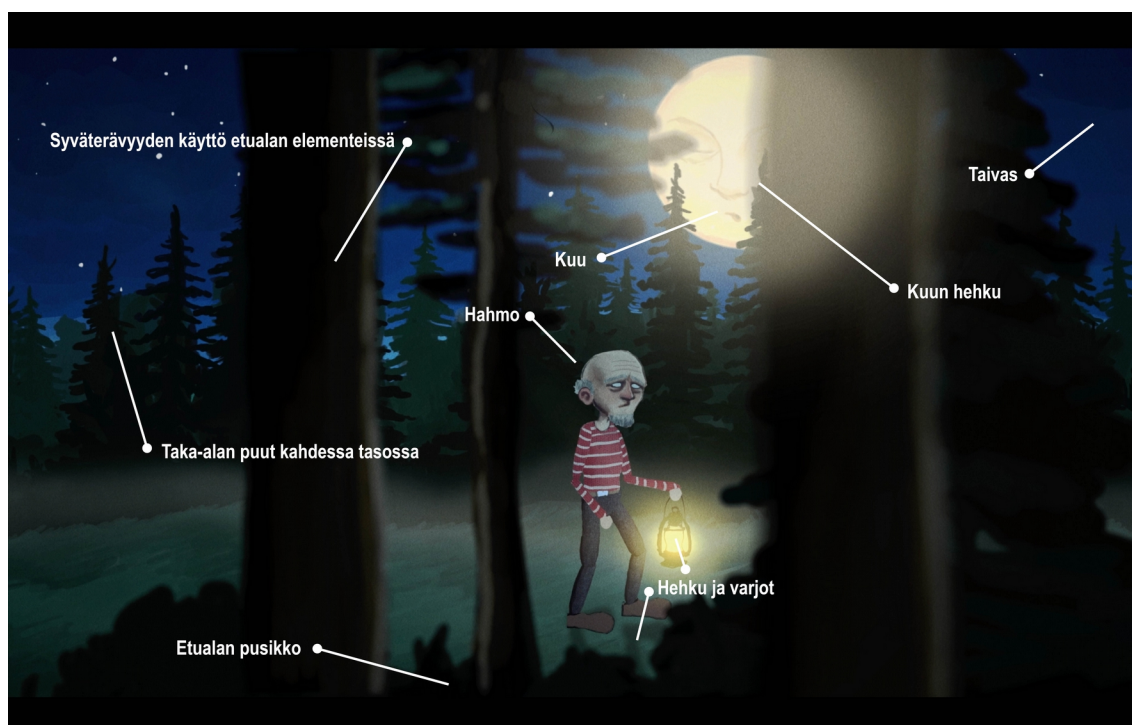
Kuvakäsikirjoituksen saavutettua kohtauksen, missä mies putoaa mereen, jätin tarinan loppuvaiheen hautumaan ja aloitin varsinaisen animoinnin. Hahmot ja taustat piirsin Adobe Photoshop CC:llä käyttäen piirtopöytää. Kokosin hahmojen kaikki liikkuvat ruumiinosat (pää, kulmakarvat, silmäluomet, suu, torso, lantio, ja raajat) kunkin omalle tasolleen myöhempää riggausta varten. Varsinaisen animoinnin toteutin After Effectsillä otos kerrallaan, jotka sitten renderöin .mov-tiedostomuotoon. Otokset (joita kertyi yhteensä 84) kokosin yhteen ja leikkasin lopulliseen muotoon Premiere Prolla, jossa lisäsin myös filmikohinan lopuksi. Projektia aloittaessani olin käyttänyt yllä mainitusta ohjelmistosta ainoastaan Premiereä, ja sitäkin varsin rajoittuneesti. Animoinnin teko oli siis hyvin kokonaisvaltainen – ja ennen kaikkea haastava – oppimisprosessi.

Hahmojen animointi tapahtui hyödyntäen Rainboxin tekemää riggauspluginia nimeltään *Duik*. Riggaus (= engl. rigging) on tietokoneiden mahdollistama tekniikka, jossa joko 2D- tai 3D-tilassa animoitavalle hahmolle luodaan luuranko ja sen liikuttamiseen soveltuva ohjausjärjestelmä. Rigging-tekniikan avulla animaattorin työ helpottuu ja nopeutuu huomattavasti – joskin samalla joidenkin mielestä, varsinkin 2D-animaation elävyys kärsii hieman verrattuna perinteiseen ruuturuudulta -metodiin. Yhtä kaikki, Duik helpotti ja nopeutti animointia ja jätti minulle enemmän aikaa visuaalisen tyylin ja tunnelman hiomiseen kohdilleen. Jouduin parissa kohtauksessa (joissa hahmon pää kääntyy esim. pois päin kamerasta) turvautumaan myös käsin animoimiseen ruuturuudulta lähinnä rajoittuneisuuteni Duikin käytön takia.



Kuva 12: Esimerkki syväterävyyden käytöstä

Taustojen syvyysvaikutelmaa lisätäkseni hyödynsin parallax-rullausta, missä, kameran liikkuesssa sivuttain esimerkiksi hahmon kävelyn mukana, kuvan etualan elementit liikkuvat nopeammin kuin taustalle jäävät. Lisäksi käytin osassa kuvista hyväkseni myös syväterävyys-efektiä (After Effectsin Lens Blur-efekti) syvyysvaikutelman luomiseen (esimerkiksi videon alussa, kun hahmo kävelee metsän halki) tai irrottaakseni hahmon taustastaan ja keskittääkseni huomion täysin häneen (hahmo katsoo lähestyvää myrskyä, Kuva 11). Lisäsin After Effectsissä kuviin myös lukuisia efektejä, kuten hahmoista lankeavat varjot ja heijastukset sekä valonlähteistä loistavaa hehkua. Myös meren loin täysin After Effectsin sisällä hyödyntämällä *fractal noise* -efektiä.



Kuva 13: Esimerkki tasojen ja efektien käytöstä otoksen sisällä

Yhdeksi haasteeksi matkan varrella osoittautui kuvitustyylin pitäminen yhtenäisenä kuukaudesta toiseen. Varsin nopeasti animaation kuvitustyyli lähti kehittymään alkuperäisestä suunnitelmasta hieman yksityiskohtaisempaan (valojen sekä varjojen osalta hivenen realistisempaan) suuntaan. Tästä syystä jouduin palaamaan vielä projektin loppuvaiheilla korjaamaan useampaa alkupään otosta lopulliseen tyyliin sopivaksi. Pienehköillä korjauksilla sain onneksi tyylin yhtenäistettyä samaksi läpi animaation.

Jätin kuvakäsikirjoituksen hieman kesken, jotta pääsin aloittamaan animointia aikaisemmin. Ensisijaisesti halusin tällä valinnalla antaa itselleni hyvin aikaa hioa tarinan loppuun. Ajatuksenani oli, että ottaisin kuvakäsikirjoituksen animoinnin kanssa kiinni, jonka jälkeen saattaisin tarinan loppuunsa. Kun lopulta sain kurottua tuon raon valmiin animaation ja kuvakäsikirjoituksen välillä umpeen, kirjoitin tarinan valmiiksi piirtämällä karkeat luonnokset viimeisistä otoksista, jotka sitten asetin Premiere-projektin aikajanelle kulkemaan musiikin tahtiin.

Aloitin animoinnin käyttämällä otoksissa 24 kuvan sekuntinopeutta, jonka lopulta pudotin 18:aan ruutuun. Yksi syy tähän oli siinä, että animointini lopullinen taso ei ollut aivan sillä tasolla kuin halusin. Laskemalla ruutunopeutta, koin että animaation puutokset eivät enää korostuneet samalla tavoin, kuin sulavammalla ruutunopeudella. Lisäksi näin, että aavistuksen kankea ruutunopeus sopi paremmin hieman luonnosmaisen ja karkean kuvitustyylini ja paperinukkemaisten hahmojen kanssa. Lisäksi tällä valinnalla animaation jälki tulisi myös hieman lähemmäksi käsin tehtyä klassista animaatiota, jota halusin myös jäljitellä.

Animointiurakan valmistuttua viimeistelin lopputuloksen tekemällä värimäärittelyn otoksiin ja lisäämällä efektejä. Lisäsin mm. kuvien yleistä kontrastia, jotta kuvat saisivat lisää syvyyttä, sekä vinjentoitiefektin. Määritin myös kuvan eri elementit istumaan hieman paremmin keskenään. Esimerkiksi hahmon sävyt olivat monessa yökohtauksessa olivat aivan liian kirkkaita taustaan nähden. Tilanne korjaantui laskemalla hahmon kontrastia ja poistamalla punaisten sävyjen saturaatiota ja lisäämällä sinistä niihin. Lopullisen silauksen musiikkivideolle annoin laittamalla läpi sen keston 35 mm filmin kohinaa kuvan päälle. Tällä halusin tuoda hieman lisää analogista tuntua ja lämpöä muutoin hieman kliiniselle digitaaliselle piirrosjäljelle.

#### 4.7 Haasteet ja kompromissit

Suurin haasteeni musiikkivideota aloittaessani oli oma kokemattomuuteni animaation ja videoiden tekemisestä. Opiskelujeni aikana kävin yhden kurssin animoinnin perusteista ja teini-iässä tein kaksi noin 10 sekunnin tikku-ukko animaatiota, joiden vaativuus ei ollut aivan tämän projektin kokoluokkaa. Lisähaastetta toi niinkään vähäinen kokemukseni After Effectsin parissa, jolla tein n. 90 % animaation vaatimasta työstä. Lisäksi tein koko 4,5-minuuttisen produktion yksin alusta loppuun. Ei siis olisi kokeneempia ihmisiä tiimissä, joiden apuun voisin luottaa pahan paikan tullen ja jotka hoitaisivat homman kotiin kun minulla loppuu taidot. Samaan aikaan koin tämän haasteen kutkuttavana: koko produktio olisi täysin omani eikä kenellekään muulle kuuluisi kunnia sen tekemisestä kuin minulle. Samalla tämä sama huomio herätti myös melkoista huolestuneisuutta: jos koko tuotanto osoittautuisi farssiksi, koko vastuu epäonnistumisesta olisi myös silloinkin yksin minun. Taakkaa ei helpottanut myöskään se tosiasia, että kävin samaan aikaan täysipäiväisessä työssä toisella paikkakunnalla, jolloin työmatkoihin meni bussilla joka päivä n. 2 tuntia. Tunnit meinasivat yksinkertaisesti loppua vuorokaudessa kesken. Sain lohtua kuitenkin ajatuksesta, että aina voisin vaihtaa produktion aiheen helpompaan, mikäli seinä olisi noussut pystyyn. Lisäksi produktioon ei liittynyt asiakkaita rahoineen tai odotuksineen, joten varsinaista stressiä ei siitäkään puolesta tarvinnut kantaa.

Suurimmat kompromissini liittyivät varsinaisen animoinnin yleiseen laatuun. Aikataulustani johtuen, en millään ehtinyt ottaa Duikia, After Effectsiä, ja ylipäätään animaation peruseriä, haltuun haluamalleni tasolle ennen kuin lähdin toteuttamaan projektia. Tästä johtuen hahmojen liike näyttää paikoin varsin kankealta ja painottomalta. Toisaalta tuo tyyli sopii tavallaan kuvitustyyliin, jossa hahmot ovat paperinukkeja, mutta asia silti pistää osassa kohtauksissa silmiini. Koitin kiertää myös tätä haastetta leikkaamalla osassa otoksista (esimerkiksi kohtaus kun vanhus lähtee mökiltään) hahmon jalat kuvan ulkopuolelle, jotta välttäisin niiden animointiin liittyvät haasteet. Olen silti varsin tyytyväinen lopputulokseen, sillä koin aluksi vaikeaksi saada Duikin avulla edes kohtuullisen uskottavaa kävelyanimaatiota hahmolle.

Työmoraalin ja motivaation säilyttäminen osoittautui – varsinkin produktion loppuvaiheilla – erittäin vaikeaksi. Viimeisen kuukauden aikana tein käytännössä joka työpäivän jälkeen toisen

työpäivän animaation parissa, jolloin päivät venyivät jopa 16 tuntiin. Tähänkin taas vaikutti se tosiasia, että tein produktion yksin; työ edistyi paikoin hyvinkin hitaasti. Lisäksi tietokoneeni tehojen rajat rupesivat tulemaan vastaan, minkä seurauksena muutaman sekunnin renderöinti saattoi kestää koko päivän. Lisäksi ohjelmisto kaatui vähän väliä – varsinkin kun työstin merellä tapahtuvia kohtauksia. Tästä syystä pariin meriotokseen jäi pieniä roskia, jotka leijuvat hahmon edessä – en yksinkertaisesti enää jaksanut murehtia moisista. Aloin tässä vaiheessa jo käymään oman jaksamisen rajoilla, enkä nähnyt näiden pienten kompromissien korjaamista kaiken vaivan ja ajan arvoisena.

## 5 POHDINTA

Animoidut musiikkivideot ovat kehittyneet monien vaiheiden kautta nykyiseen muotoonsa viimeisen sadan vuoden aikana. Niiden kehitys lähti käyntiin 1900-luvun ensimmäisillä vuosikymmenillä, kun elokuvasta haarautunut lyhyiden musiikkielokuvien laji kehittyi Disneyn ja muiden aikalaisten viitoittamana musiikillisiksi lyhytanimaatioiksi. *Fantasian* ilmestyttyä 40-luvulla musiikki ja animaatio sulautuivat yhteen ennennäkemättömällä tavalla, joka raivasi tietä animoitujen musiikkivideoiden synnylle 40 vuotta myöhemmin.

Tutkimukseni ensisijaisena tavoitteena oli analysoida keinoja, joilla 2D-animaatioiden tekijä voi tukea musiikin välittämää tunnelmaa. Tutkimusmenetelmänä käytin yhdistelmää Henry Baconin teoriaa elokuvakerronnasta, artikkeleita ja kirjallisuutta väripsykologiasta, psykologian artikkeleita sekä lukuisia lähteitä elokuvakerrontaan ja elokuvan keinoihin liittyen. Peilasin keräämääni aineistoa kahteen musiikkivideoon, jonka myötä aloin ymmärtämään syvällisemmin, miten tunnelmaa voidaan rakentaa tietoisesti tiettyyn suuntaan. Havaintojeni pohjalta perustelin ja pohdiskelin käyttämiäni elokuvallisia, animaation ja visuaalisuuden keinoja, joilla pyrin ohjaamaan musiikkivideoni tukemaan tekemäni laulun tunnelmaa. Vaikka minun on videon tekijänä mahdotonta koskaan ”kokea” teokseni tunnelmaa täysin puhtaasti, voin silti olla tyytyväinen lopputulokseen. Koin, että pystyin perustelemaan teokseni *olevan* ainakin jollain tasolla tunnelmallinen.

Varmistukseni lopputuloksen onnistumisesta loin myös survey-kyselyn musiikkivideon tunnelmasta, johon vastaajat saivat kuvata omin sanoin musiikkivideon tunnelmaa. Lisäkysymyksenä pyysin heitä kuvaamaan, mitkä tekijät videossa herättivät heidän kokemansa tunteet. Kaiken kaikkiaan sain 31 vastausta videon tunnelmasta ja 23 vastausta tekijöistä, jotka vaikuttivat musiikkivideon tunnelmaan. Vastauksien pienen lukumäärän vuoksi en avaa kyselyä omassa luvussaan. Näillä lukemilla en voi väittää, että vastauksista tehtävä johtopäätös olisi millään mittarilla tieteellisesti kovin validi, mutta ne antoivat kuitenkin suuntaa siitä, saavutinko edes etäisesti tavoitteitani tunnelmallisesta musiikkivideoista, jonka päällimmäisenä tunteena olisi haikea toiveikkuus. Lähes 80 % tunnelman kuvauksista sisälsi maininnan haikeudesta ja yli 45 % katsojista koki myös toivoa, iloa tai lohtua katsoessaan videota. Yleisimpinä tekijöinä, jotka

katsojien mielestä herättivät kyseisen tunteen, mainittiin mm. värit (29 %), hahmot tai niiden olemus (29 %) sekä tyhjät silmät (21 %). Lisäksi sekä tunnelman kuvauksissa että tunnelmaa luovien tekijöiden erittelyissä lähes kaikki muutkin kommentit kävivät yhteen tavoitteideni kanssa. Osassa kysymyksistä kuitenkin tosin kummasteltiin valintaani jättää iirikset pois. Yllätyin toden teolla positiivisesti näistä tuloksista ja omasta onnistumisestani.

Opin tutkielmaa ja produktiota tehdessäni myös arvostamaan ja ymmärtämään syvällisemmin elokuvien – erityisesti animaatioiden – vaatimaa työtä. Käytyäni läpi koko animoidun musiikkivideon tuotannon, uskoisin ymmärrykseni animaation vaatimuksista olevan nyt varsin hyvällä tasolla, kun otetaan huomioon lähtötasoni. Sain kyselyn ansiosta myös huomata, että tekemäni valinnat musiikkivideon tyylin ja muodon suhteen eivät olleet täysin hukkaan heitettyä, vaan pääsin lukuisista haasteista ja puutteistani huolimatta tavoitteeseeni. Tämä antoi minulle rohkaisua jatkaa linjallani ja tulenkin varmasti palaamaan animoitujen musiikkivideoiden pariin myös tulevaisuudessa.

Olen tyytyväinen tutkielman lopputulokseen. Sain tyydyttävät vastaukset kaikki mieltäni askarruttaviin kysymyksiin, joskin olisin halunnut pureutua vielä hieman syvemmin tunteen ja tunnelman psykologiaan. Tosin kyseinen aihealue ei enää varsinaisesti kuulu medianomin tutkinnon ja vaadittavan osaamisalueen piiriin, joten tutkielman kannalta tämä ei ole järin suuri menetys.

## LÄHTEET

Ashie, B. 2012. Who's Afraid of the Big Bad Wolf, True Classics – Dedicated to Classic Film and Animation. Viitattu 3.4.2018.

<https://trueclassics.net/2012/07/28/whos-afraid-of-the-big-bad-wolf/>

Austerlitz, S. 2007. Money for nothing. New York: The Continuum International Publishing Inc.

Bacon, H. 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Ball, R. 2008. Oldest Animation Discovered in Iran, Animation Magazine. Viitattu 10.3.2018

<http://www.animationmagazine.net/features/oldest-animation-discovered-in-iran/>

Clark, J. 2010. Why Do Music And Art Move Us?. Viitattu 20.3.2018.

<https://science.howstuffworks.com/life/music-and-art-move-us1.htm>

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 2018. Kuvakulmat. Viitattu 21.3.2018.

<http://elokuvapolku.kavi.fi/fi/elokuvapolku/alakoulu/kuvakulmat>

Field, S. N.d. Use of Flashbacks in Movies. Viitattu 13.3.2018.

<https://www.writersstore.com/the-use-of-flashbacks/>.

Herbety, S. 2018. Charles-Emilé Reynaud, Whos Who of Victorian Cinema. Viitattu 3.4.2018.

<http://www.victorian-cinema.net/reynaud>

HoiTing, F. 2017. How Colors Influence People: The Psychology Of Color In Business Marketing.

Viitattu 13.3.2018. <https://www.lifehack.org/398377/how-colors-influence-people-the-psychology-of-color-in-business-marketing?ref=pp>



IMDb. 2018. Gilbert Taylor. Viitattu 7.5.2018. <https://www.imdb.com/name/nm0852405/>

Matrix Education. 26.4.2016. Film Techniques: How to Analyse a Cinematic Text. Viitattu 13.3.2018. <https://www.matrix.edu.au/film-techniques-how-to-analyse-a-cinematic-text/>

Norman, J. 2014. Jeremy Norman's History of Information. The First Illustrated Song: Precursor of the Music Video (1894). Viitattu 12.3.2018, <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=4450>.

Prinz, J. 2007. Emotion and Aesthetic Value. Viitattu 20.3.2018. <http://subcortex.com/EmotionAndAestheticValuePrinz.pdf>

Rihlma S. 1997. Värioppi. Rakennustieto Oy. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Risk, M. 2016. How to Use Colors in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes. Viitattu 12.3.2018. <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>

Sivasamy, N. 2017. Cinematography & Psychology: How the Camera Decides What We Feel. Viitattu 13.3.2018 ja 21.3.2018. <https://www.yaabot.com/28305/cinematography-and-psychology-how-the-camera-decides-what-we-feel/>

Soinne, L. 2015. Visuaaliset tunnelman luomisen keinot piirrosanimaatiossa.

Stars Die.com. 2016. The Making of 'The Raven That Refused To Sing' with Jess Cope. Viitattu 26.3.2018. <http://starsdie.com/the-making-of-the-raven-that-refused-to-sing-with-jess-cope/>

Sullivan, K., Schumer, G. & Alexander, K. 2008. Ideas for the Animated Short. Elsevier Inc

The Creative Cloud Team. Adobe Blog 2017. Moving Art: How to Create a Rotoscope Animation in Photoshop CC. Viitattu 10.3.2018,  
<https://theblog.adobe.com/moving-art-how-to-create-a-rotoscope-animation-in-photoshop-cc/>

Defining Film Narrative. N.d. Artikkele Filmreference.com -sivulta. Viitattu 14.3.2018.  
<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Narrative-DEFINING-FILM-NARRATIVE.html>

The Wired Team. 2005. Keeping It (Un)real 2. Viitattu 12.4.2018.  
<https://www.wired.com/2005/07/gorillaz-2/>

Thagard, P. 2010. What Are Emotions – Happiness is a brain process. Viitattu 20.3.2018.  
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/hot-thought/201004/what-are-emotions>

Thomas, F & Johnston, O. 1981. The Illusion of Life – Disney Animation. Italia Walt Disney Productions.

Zorich, Z. 2014. Early Humans Made Animated Art, Nautilus. Viitattu 3.4.2018.  
<http://nautil.us/issue/11/light/early-humans-made-animated-art>

## LIITTEET

Linkki valmiiseen musiikkivideoon:

[https://www.youtube.com/watch?v=AVAhmlkZC\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=AVAhmlkZC_E)

Lomakkeen kysymykset:

**Kuvaile lyhyesti kokemustasi videon tunnelmasta. Millaisen tunteen video herätti sinussa?**

**Mitkä tekijät videossa herättivät kyseisen tunteen?**